
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #201
Play manía
Canarias 3,14 € • Portugal 2,99 €
EMPIEZA LA TEMPORADA 3 DE LA LIGA OFICIAL PLAYSTATION
¡Apúntate!
LIGA OFICIAL
¿Podrás resistirte?
UNCHARTED 4
FF VII REMAKE
SHENMUE III
DISHONORED 2
MASS EFFECT ANDROMEDA
FALLOUT 4
STAR WARS BATTLEFRONT...
¡Todos los fichajes!
PES 2016
FIFA 16
¿Te suenan?
¡Los futuros éxitos de PS4!
Horizon Zero Dawn
The Last Guardian
For Honor
No Man's Sky
Firewatch
Dreams...
¡Ya lo hemos jugado!
UNTIL DAWN
Una noche de miedo en PS4
GRATIS GUÍA COMPLETA
Batman Arkham Knight
¡Guárdala en la caja del juego!

CONTINUA TU EXPERIENCIA DIGITAL









EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



El prometedor futuro de PS4

Ya ha pasado más de un mes desde la celebración en Los Ángeles de la feria de videojuegos más importante del mundo, el E3, y los ecos, lejos de apagarse, resuenan con fuerza. Probablemente haya sido el E3 más impactante de los últimos años y no por un juego o un anuncio en concreto, si no por los muchos y atractivos anuncios en general. Ha habido de todo: sorpresas, nuevos desarrollos, noticias inesperadas, confirmación de secuelas...

Tanto los que buscan nuevas experiencias, como los más nostálgicos habrán encontrado en la feria de este año material al que aferrarse. Si empezamos por los jugadores talluditos, con morriña y la dosis justa de nostalgia, ahí tenemos el sorprendente anuncio del remake de *Final Fantasy VII* tras presentar la remasterización hace nada; la no menos sorpresiva presencia en la conferencia de Sony de Yu Suzuki anunciado un *Shenmue III* financiado vía Kickstarter o la confirmación de que *The Last Guardian* va a salir sí o sí. Y los que busquen frescura y nuevas ideas también tienen donde mirar, desde el peculiar *Dreams* (de los creadores de *LittleBigPlanet*) al espectacular *Horizon* de Guerrilla o el prometedor *Firewatch*. Y no quiero mencionar más, para no destriparos los reportajes de dentro... Por supuesto, los jugadores menos inquietos, los que quieren disfrutar de lo mejor y tienen ya reservadas las nuevas entregas de las sagas de siempre, también van a disfrutar de lo lindo. *Uncharted 4* es una auténtica pasada, *Mass Effect Andromeda* todo un notición y no os digo nada *de Star Wars Battlefront, Fallout 4, Deus Ex, Black Ops III...*

Aunque parece que le ha costado, la nueva generación ya ha despegado. Los juegos que hemos visto en Los Ángeles demuestran que PS4 no sólo nos va a dar mucho juego, sino que además va a ser capaz de satisfacer a todo tipo de públicos y de todas las edades. Y eso sin mencionar la Realidad Virtual, que ha quedado en un segundo plano, eclipsada por la luz de títulos que han estremecido a algunos y han hecho aplaudir a otros. Pero tampoco hace falta mirar a 2016 para darse cuenta de que PS4 empieza a madurar. Ejemplos como *Batman Arkham Knight* o *The Witcher III* ya lo han demostrado y en breve, juegos como *Until Dawn, Assassin's Creed Syndicate, Mad Max* o *Metal Gear Solid V* van de dejarlo claro. Sin duda, este otoño parece ser el año de la confirmación de PS4 y 2016 se adivina como su año fuerte. Atrás parecen quedar las dudas, los retrasos y los titubeos. La nueva generación ya no es nueva. Ha madurado a pasos agigantados. Por el camino se ha quedado PS3, que ya tiene poco que decir y, lo que resulta más doloroso, PS Vita, que ha pasado de puntillas y de refilón por Los Ángeles.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a jugar a *Batman*, a probar *F1 2015*, perdernos en Tamriel, a soñar con los anuncios del E3... Y a algo más.



La famosa cosplayer mejicana Nadya Sonika posó junto a Playmanía durante la celebración del Festival de cultura Metrópolis de Gijón.



Nuestros compis de Axel Springer nos sorprendieron con esta preciosa tarta el día que se puso a la venta Playmanía 200.



Rafa Aznar ha estado jugando a *F-1 2015* en las condiciones más reales posibles: con un pedazo volante, en este alucinante asiento... Y a 40 grados de temperatura.

Lo que nos habéis dicho...

Acalorados



@Just13hearts
Tendrían que sacar Una version de Playstation acuática para el verano, y más aquí en sevilla que sales y te fundes del calor.

Sentimentales



@toripa10
Me da "penica" separar los posters del especial #playmania200. ¿Qué hago? :(

Con una tienes las dos...



@SrAdriii
Este año, ¿qué me recomendáis, ahorrarme el dinero de la #MGW para vuestra subscripción o comprar las entradas? Ya me entendéis ;)

Insistentes



@just13hearts
¡¡Ya la encontré!! Me ha costado ir a cinco sitios distintos, @revisplaymania. ¡jajajaja ¡¡Feliz número 200!!

Ansiosos

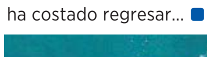


@jesus82119
#playmania200 la he comprado dos veces para tener todos los pósters, ja, ja, la mejor revista.

Con retraso...



Pol GF
¡Buenas equipo! ¿Aún está activo el sorteo? Me ha costado regresar...





Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #201

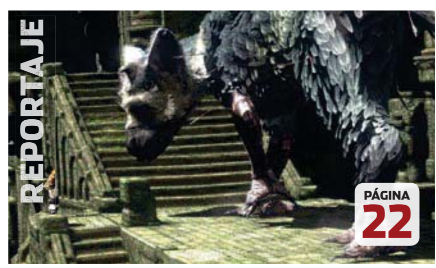




Los regresos más esperados. *Shenmue III* y el remake de *Final Fantasy VII* encabezan un listado de retornos que promete deslumbrarnos.



¡Comienza la pretemporada! *PES* y *FIFA* se volverán a batir el cobre en un nuevo derbi futbolístico.



Nuevos juegos que te sorprenderán. PS4 ya tiene anunciadas nuevas IP llamadas a ser muy grandes.

REPORTAJE
PÁGINA 18
EN PORTADA
Until Dawn
El terror de este "slasher" se cernirá sobre PS4 justo a tiempo para que el fin del verano sea un poco menos traumático (o no).

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 01 DE JULIO AL 31 DE AGOSTO

Como el verano no es la época más prolífica del año, hemos reunido los lanzamientos de julio y agosto en una misma lista, para que no os perdáis nada interesante antes de salir de vacaciones.

2 DE JULIO JUEVES
- Bombing Búster · PS4
- Hyperdimension Neptunia Re;birth 3: V Generation · PS Vita
- Pneuma: Breath of Life · PS4

7 DE JULIO MARTES
- Red Goddess: Inner World · PS4
- Rocket League · PS4

10 DE JULIO VIERNES
- Disgaea Triple Play Collection · PS3
- F1 2015 · PS4

15 DE JULIO MIÉRCOLES
- God of War III Remasterizado · PS4

17 DE JULIO VIERNES
- Deception IV: The Nightmare Princess · PS4/PS Vita
- Godzilla · PS4

28 DE JULIO MARTES
- The Swindle · PS4/PS3
- King's Quest · PS4/PS3
- Journey Collector's Edition · PS4

6 DE AGOSTO JUEVES
- Gamescom · Feria de videojuegos

11 DE AGOSTO MARTES
- Everybody's Gone to the Rapture · PS4

21 DE AGOSTO VIERNES
- Risen 3: Titan Lords - Enhanced Edition · PS4

26 DE AGOSTO MIÉRCOLES
- Until Dawn · PS4

28 DE AGOSTO VIERNES
- Dishonored Definitive Edition · PS4
- Lost Dimension · PS3/PS Vita
- One Piece: Pirate Warriors 3 · PS4/PS Vita/PS3



Red Goddess: Inner World

Problemas técnicos nos han impedido incluir la review de esta prometedora aventura para PS4, tipo *Guacamelee!*, del estudio español Yanim. El mes que viene.

redgoddessgame.com



Gamescom

La feria de videojuegos europea abrirá sus puertas a principios de agosto. Se esperan sorpresas...

www.gamescom-cologne.com/



Until Dawn

Ya hemos podido jugar a la prometedora aventura de terror exclusiva de PS4... Y os podemos adelantar que ¡nos hemos asustado!

www.playstation.com

Avance en página 18

F1 2015

Ya rugen en PS4 los motores de los monoplazas. Descubre en nuestro análisis cómo es el juego oficial del mundial de F1.

www.formula1-game.com/es/home

Novedad en página 54



El mundo de *Mad Max* refleja un yermo post apocalíptico, en el que escasean comida, agua y gasolina.

El guerrero vuelve a la carretera

LOS CREADORES DE LA SERIE *JUST CAUSE* VOLCARÁN TODA SU EXPERIENCIA EN *MAD MAX*

MAD MAX | PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN | 4 DE SEPTIEMBRE

Avalanche Studios, creadores de *Just Cause*, nos van a mostrar el futuro más salvaje en *Mad Max*; un "sandbox" post apocalíptico que llegará PS4 el próximo 4 de septiembre. En el juego tomaremos el control de Max (con una nueva imagen, que no corresponde a Mel Gibson ni Tom Hardy) y tendremos que enfrentarnos a un señor de la guerra, Scrotus, que nos ha robado nuestro V8 Interceptor y nos ha dejado medio muertos en el desierto. A partir de ese momento tendremos que construir un nuevo vehículo, el Magnum Opus, y recorrer el yermo enfrentándonos a los hombres de Scrotus y haciendo incómodas alianzas con otros supervivientes. Como ocurre en las películas, Max se rodeará de personajes marginales, empezando por su mecánico Chumbucket.
El desarrollo de *Mad Max* alternará persecuciones y combates sobre ruedas (podemos armar el Magnum Opus con lanzallamas, un garfio o utilizar la emblemática escopeta de cañones recortados) con salvajes enfrentamientos a pie, con un sistema de control basado en combos y contras, heredado de la saga *Batman Arkham*. En cuanto a las misiones secundarias, los desarrolladores nos han comentado que será un juego más centrado en la historia que *Just Cause*, pero con un mapa gigantesco (no se han dado datos más específicos sobre el área) en el que siempre encontraremos cosas que hacer. Podremos asaltar convoyes, tomar campamentos enemigos (así el poder de Scrotus en la zona irá descendiendo) y buscar nuevas piezas de equipo para mejorar nuestro vehículo, además de conseguir bienes escasos como agua, comida y combustible. También podremos participar en carreras y pruebas de supervivencia, cuyo resultado compararemos con otros jugadores en un ránking online.
La ambientación y la banda sonora (las voces llegarán en inglés, con subtítulos en castellano) serán otro de los puntos fuertes de *Mad Max*. Pese a que no se trata de un título basado en la película de George Miller, que se estrenó hace unos meses, sí que han colaborado en las primeras fases de producción, para reflejar el mismo universo despiadado, con olor a pólvora y gasolina. El 4 de septiembre seremos testigos de esta aventura.

Scrotus es un señor de la guerra que domina el páramo, y que nos ha robado el legendario V8 Interceptor.

El Magnum Opus es nuestro coche a medida, que podemos armar con lanzallamas, garfio, lanzacohetes...

El sistema de combate, basado en el uso de "counter", está heredado de la serie *Batman Arkham.*



EL TERMÓMETRO



SUBEN

LA TERCERA EDICIÓN DEL EVENTO GAMERGY

La feria de la LVP fue un rotundo éxito, con casi 300.000 personas siguiéndola. Albergó importantes eventos relacionados con los e-sports, como la final de la segunda temporada de la Liga Oficial PlayStation

LA SAGA *DARK SOULS*

Sus responsables anuncian que la saga *Dark Souls* ya ha vendido más de 8 millones de unidades en todo el mundo. Y a comienzos de 2016 llegará a PS4 la tercera entrega de esta grandiosa serie.

EL E3 DE SONY

Sony nos conquistó en el pasado E3 anunciando lo que todos queríamos oír: que Square Enix ya está trabajando en el "remake" de *Final Fantasy VII*, que *The Last Guardian* llegará en los próximos meses y que algún día veremos *Shenmue III* (kickstarter mediante). Una conferencia muy emocionante.

BAJAN

POCOS JUEGOS DE NUEVO CUÑO

Si tuviéramos que ponerle un "pero" a este E3 es que se ha sobre explotado el componente nostálgico. Los "regresos" (bien en forma de secuelas, bien en forma de "reboots" o con remasterizaciones) se imponen claramente a los juegos de nuevo cuño, al menos en el seno de las grandes compañías (los "indies" van aparte).

EL PAPEL DE PS VITA

Por mucho que directivos de Sony como Shuhei Yoshida se empeñen en negarlo, la realidad es que el futuro de PS Vita no pinta demasiado bien. No tuvo sitio en la conferencia de Sony y prácticamente carece grandes juegos en el horizonte (salvo las típicas "japonesadas").

LOS JUEGOS DE PROJECT MORPHEUS

Como supuestamente se pone a la venta el año que viene en Estados Unidos, pensábamos que Project Morpheus iba a tener más peso en la feria. Eclipsado por los sorprendentes anuncios, ocupó un papel secundario y sus juegos no deslumbraron.





Broccoli Joe y Samurai Onion serán los protagonistas de este desternillante y vegetariano "hack and slash".

Los enemigos principales del juego serán pepinos ataviados con armaduras feudales.

Play ¡Nuevos datos!

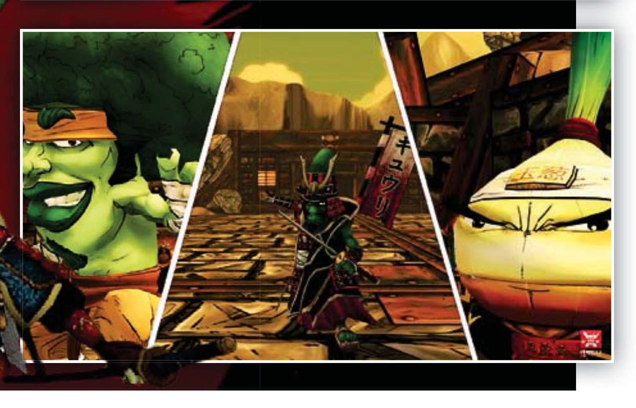
Algunos niveles tendrán una perspectiva lateral en 2D, con mucho plataformeo.

Escabechina verdulera en la huerta española

YASAI NINJA | PS4 | RECO TECHNOLOGY | 21 DE JULIO

Con el auge de las plataformas de distribución digital, los estudios pequeños han encontrado la posibilidad de lanzar títulos que, de otra manera, no habrían sido posibles. Es el caso de Reco Technology, un estudio español formado por veteranos de la industria que, el 21 de julio, lanzará en PS4 *Yasai Ninja*. En este desenfadado "hack and slash", encarnaremos a Broccoli Joe y Samurai Onion, dos personajes que deberán derrotar a Kyrui, un malvado señor feudal con cuerpo de pepino. Todos los personajes serán verduras, por lo que os podéis hacer una idea de lo desternillante que será.

Cada protagonista contará con unas armas y habilidades muy variadas, que se podrán mejorar a medida que se obtengan puntos de experiencia, y habrá cooperativo. Broccoli Joe utilizará unos nunchakos, lo que le permitirá ser muy rápido para esquivar, pero a costa de tener que atacar desde cerca y con una fuerza menor (y no tendrá armadura). En cambio, Samurai Onion contará con una katana que le servirá para atacar desde una distancia prudencial. Como imaginaréis, el festival de golpes se saldará con decenas de rodajas rodando por el escenario. Por lo general, la acción transcurrirá en entornos tridimensionales, pero también habrá niveles en 2D.





El nuevo modelo de PS4 tiene un disco duro de 1 TB y ha reducido tanto su peso como su consumo eléctrico.

El nuevo Dual Shock 4 es un homenaje a la PlayStation original, que celebrará en septiembre su cumpleaños europeo.

PS4 | SONY | JULIO / SEPTIEMBRE

PS4 aumenta su oferta de consolas y mandos

Desde el 15 de julio está a la venta un nuevo modelo de PS4, que solventa uno de los mayores inconvenientes del modelo inicial: la capacidad del disco duro. Así, esta revisión cuenta con 1 TB, por los 500 GB de la consola original, algo que se agradece de cara a no tener que estar borrando juegos y actualizaciones continuamente para tener espacio suficiente para nuevos títulos. Asimismo, el modelo incluye otras mejoras menos apreciables a simple vista, como una reducción del peso (se queda en 2,5 kilos) y una bajada del consumo (cifrada en torno al 8%). Su precio será de 400 euros y, por lo que parece, el modelo antiguo se venderá al mismo precio, aunque con juego. Paralelamente, Sony ha anunciado que, en septiembre, se podrá a la venta la edición especial 20º Aniversario del DualShock 4, que homenajea a los colores y el logotipo de PSOne.

NBA 2K16 | PS4 | 2K GAMES | 29 DE SEPTIEMBRE

Su Majestad "revuela" alto

NBA 2K16 contará con una edición especial protagonizada por el mejor jugador de la historia, Michael Jordan. Vendrá acompañada por un póster y un vinilo, además de dar derecho a tener el título cuatro días antes de la fecha oficial (el 25 de septiembre). Asimismo, otorgará diversas recompensas para utilizar en el juego, como 30.000 monedas virtuales, sobres para el modo Mi Equipo y objetos para Mi Jugador (unas zapatillas, una camiseta y una chaqueta). Su Aérea Majestad está de vuelta.



La carátula de la edición especial mostrará a Jordan en varios momentos de su carrera.

Play ¡Primeras imágenes!



Este saga de carreras, muy famosa en PC, aterrizará en PlayStation 4 con un estilo arcade de lo más alocado.

TRACKMANIA TURBO | PS4 | UBISOFT | 26 DE NOVIEMBRE

Las buenas manías llegan a los circuitos consoleros

Trackmania es una saga que se ha granjeado una gran reputación en PC y ahora Ubisoft se ha decidido a llevarla a consolas de nueva generación con una nueva entrega, "apellidada" *Turbo*. Así pues, el juego será un arcade de velocidad de los de la vieja escuela, con un modo campaña que contará con 200 circuitos y cinco niveles de dificultad, para que demos rienda suelta al acelerador y desafiemos a la ley de la gravedad (algo que Ubisoft también ha tratado muy ampliamente en su saga *Trials*, sólo que ahí es con motos de trial).
El juego incluirá todo tipo de vehículos, con especial presencia de monoplazas y buggies. Los circuitos estarán ambientados en cuatro entornos principales, cada uno de los cuales propiciará unas carreras muy diferentes. Así, Rollercoaster Lagoon será un paraíso de playas y montañas rusas, Canyon Gran Drift será un cañón de rocas en Norteamérica, Down and Dirty Valley nos desafiará con infinidad de colinas e International Stadium será el típico recinto cerrado. Hay que destacar que habrá un curioso modo multijugador para dos personas, en el que ambas manejarán el mismo coche... con dos mandos, lo que obligará a coordinarse concienzudamente. Sin embargo, lo más destacado de *Trackmania Turbo* será su editor, que permitirá crear y compartir circuitos propios.



Habrá un editor para crear cualquier trazado que se nos ocurra y compartirlo con otros.



Habrá cuatro entornos, uno de los cuales incluirá montañas rusas llenas de tirabuzones.

EN POCAS PALABRAS

RECOPILATORIO

TRILOGÍA DE BUENA LUCHA

Bandai Namco acaba de poner a la venta en PS3 un pack recopilatorio que incluye tres de sus mejores juegos de lucha de los últimos años: ***Tekken 6*, *Tekken Tag Tournament 2* y *Soul Calibur V***. El precio es de 19,99 euros e incluye los tres juegos en tres discos diferentes.

EDICIÓN ESPECIAL

UN BRAZALETE CASI NUCLEAR

Fallout 4 llegará a las tiendas el 10 de noviembre y lo hará acompañado de una **edición coleccionista que incluirá un Pip-Boy a tamaño real**. Podremos poner un smartphone en su interior y, a través de una aplicación, utilizarlo como una segunda pantalla para leer diarios, disfrutar de los minijuegos... Aparte, la edición coleccionista incluirá también **una guía de bolsillo, un póster o una carcasa de metal para la caja del juego**.



DLC

EL VIAJE DE VUELTA A CASA

El estudio Sumo Digital ha anunciado que, **este mismo mes de julio, se lanzará *The Journey Home*, un DLC para *LittleBigPlanet 3***. Este contenido añadirá nuevos niveles y desafíos, personajes, un poder de salto adicional para OddSock, más materiales de creación y disfraces extra.

EDICIÓN ESPECIAL

UNA PS4 DIGNA DE UN REY

El 15 de septiembre, se pondrá a la venta una nueva edición especial de PS4, inspirada en *Destiny: El Rey de los Poseídos*. El pack incluirá la consola de 500 GB con un diseño especial y la edición definitiva del juego de Activision, con todos los DLC.



ANUNCIO

UN NUEVO TIRO A CANASTA

EA Sports hará una nueva intentona en el ámbito baloncestístico, tras los intentos fallidos de los dos últimos años. ***NBA Live 16* llegará a las tiendas el 29 de septiembre** (el mismo día que *NBA 2K16*) con nuevas animaciones y Russell Westbrook como protagonista de la carátula.

ANUNCIO

BAILA HASTA EL AMANECER

Atlus ha confirmado que, en otoño, veremos por estos lares *Persona 4: Dancing All Night*, otro "spin off" de su famosa saga. En esta ocasión, afrontaremos batallas de baile contra las sombras, mientras investigamos una serie de desapariciones.



RUMOR

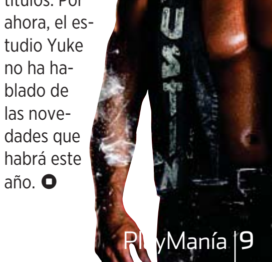
LA NOSTALGIA DE MIKAMI

Shinji Mikami, una de las figuras más destacadas de la historia de Capcom (aunque ya está fuera de la compañía), **ha dicho que le gustaría recuperar dos sagas como *Dino Crisis* y *God Hand***. En particular, para esta segunda, considerada una obra de culto por muchos, le gustaría hacer un juego de rol. Es difícil que eso llegue a pasar, pero la esperanza es lo último que se pierde...

ANUNCIO

STONE COLD TOMA WWE 2K

***WWE 2K16*, que llegará a PS4 y PS3 el próximo 30 de octubre, ya cuenta con luchador oficial para su carátula. Será "Stone Cold" Steve Austin**, una leyenda de la disciplina, merced a sus veintiún títulos. Por ahora, el estudio Yuke no ha hablado de las novedades que habrá este año.



¿QUÉ PASA CON...

... *The Last of Us 2*?
En el transcurso de una convención, el actor de doblaje Nolan North ha afirmado que en Naughty Dog ya están trabajando en *The Last of Us 2*. No hay confirmación por parte del estudio.

... *Allison Road*, el "sucesor espiritual" de *Silent Hills*?
Después de mostrar un extenso gameplay, muchos usuarios ya consideran a este juego de terror como el "sucesor espiritual" del cancelado título de Konami. Previsto para el tercer trimestre de 2016 en PC, su creador, Christian Kesler, no descarta lanzarlo en PS4 en el futuro.



... el nuevo juego de Star Wars de Visceral Games?
Aún estamos embobados con las batallas de *Star Wars Battlefront* y nos enteramos de que Visceral está preparando otro juego de Star Wars con un enfoque similar a los *Uncharted*. ¿Quedará algo del cancelado *Star Wars 1313*?

... *The Vanishing of Ethan Carter* en nuestro Store?
Esta aventura "indie" de misterio y terror a cargo de The Astronauts llegará muy pronto al Store. Cuando leáis esto seguramente ya podréis descargarlo.

... *Soma* en PS4?
Y otra aventura de terror de corte "indie" que llegará próximamente al Store de PS4 es *Soma*: el 22 de septiembre.

... *Hellblade*?
Aunque con menos protagonismo del esperado en el pasado E3, la nueva aventura de acción de Ninja Theory sigue adelante y lo esperamos para 2016.





¡¡¡NUESTRO GANADOR!!!

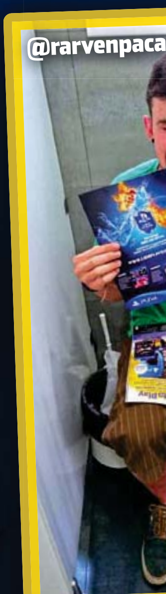
Las mejores fotos del reto #playmania200

Para celebrar nuestro número 200, regalamos una PS4 + *Batman Arkham Knight* al que nos mandara su mejor foto... aquí la tenéis.

Para celebrar nuestro número 200, regalamos una PS4 + *Batman Arkham Knight* al que nos mandara su foto más original, divertida y, sobre todo "playmaníaca". Nos hemos visto desbordados por vuestra participación y hemos recibido cientos de fotos, muchas de las cuales podrían ser perfectamente merecedoras de nuestro premio. Pero sólo puede ganar uno y, tras no pocas vueltas y dimes y diretes, nos hemos decidido por una foto que combina una original composición con una gran fidelidad a la revista. El ganador ha sido Isaac Rodríguez, que ya está disfrutando de su premio. ¡Mil gracias a todos por vuestra participación!

COSPLAY... CON PLAY





El cosplay ha sido uno de los temas recurrentes: nos han mandado fotos Snake, Harley Quinn, Batman, Darth Vader... Aquí unas muestras.



Este Pack de PS4 + *Batman Arkham Knight* ya va camino de Castellón, donde la espera Isaac Rodríguez, autor de esta foto.

PLAYMANÍACOS DE VACACIONES

Se nota que con el veranito viajáis más... Nos han llegado fotos desde aeropuertos, en ruinas históricas y hasta del fondo del mar...

CON VUESTRAS MASCOTAS

A vuestros animalitos les encanta Playmanía. Hemos recibido fotos de perros, gatos, conejos y hasta tortugas que leen la revista.

SUPER COLECCIONES

Juegos, figuras, consolas, revistas, tazas... Nos habéis mandado fotos de colecciones que nos han puesto rojos de envidia.

MOMENTOS "ÍNTIMOS"

Pidamos lo que pidamos siempre llegan fotos de váter e incluso de váter con cosplay, la revista haciendo sus cositas...

UNA DE MONTAJES

Nos habéis hecho preciosos montajes: a mano, con ordenador, fotos artísticas, chistes, páginas de la revista... Espectacular, de verdad.



ENTREVISTA A...
RAMÓN MÉNDEZ

"Traducir un videojuego es una inversión rentable"

Ramón Méndez es un traductor profesional de videojuegos que ha trabajado en grandes producciones. La última, nada menos que *The Witcher III*. Aquí nos cuenta su experiencia.

Empezaste como periodista especializado en videojuegos y has terminado traduciéndolos. ¿Cómo ha sido ese "salto"? ¿Crees que te ha ayudado haber trabajado antes en el sector?
Trabajar en el sector no es necesario, pero conocerlo bien aporta un valor añadido que muchas empresas valoran. Cuando empecé, yo estaba enfrascado en mis estudios de doctorado en Traducción e Interpretación y colaborando en varios medios especializados. En mi mismo programa de doctorado estaba Santiago García Sanz, un gran traductor de videojuegos de España, que me animó mucho y me ayudó a dar ese salto por el cariño y conocimiento del sector que tenía. Lo cierto es que ni siquiera me había planteado que lo que hago hoy pudiese ser una opción profesional real. Hay diversas formas de entrar en la industria y cada uno tiene su método de trabajo. Creo que hay dos elementos clave para dedicarse a esto: ser buenos traductores (cuanta más formación, mejor), ser amantes del sector y jugadores. Hay traductores que no son jugadores y que pueden hacer un gran trabajo porque saben documentarse de maravilla, pero saber de antemano de qué te están hablando facilita mucho las cosas.

¿Cómo es trabajar en una producción tan mastodóntica como *The Witcher III*? ¿Hasta qué punto la compañía impone restricciones?
La traducción de un juego de estas características es algo que lleva mucho tiempo y para lo que el trabajo en equipo es fundamental. Las grandes producciones tienen historias cada vez más complejas, infinidad de misiones secundarias, diálogos de fondo por la calle, libros y documentos que recoges... Personalmente, me gustan este tipo de producciones porque te dan más margen para ponerte en situación y acabar visualizando mejor el universo en tu cabeza. Es ahí donde sí entran las exigencias de cada empresa. Casi siempre tienen una imagen de su «hijo» que hay que respetar. Muchas veces, esa imagen te permite amoldar más los textos y la mitología del juego, pero también puede pasar que no puedas tocar cosas bajo ningún concepto, aunque acabes dejando una incoherencia en español. Se suele señalar al traductor, pero a veces ha sido una imposición del cliente. O incluso del PEGI, que es un factor que puede determinar que tomes una decisión u otra.

¿Cuántas personas habéis trabajado en *The Witcher III*? ¿Cuánto tiempo os ha llevado?
The *Witcher III* fue obra de un equipazo. En la traducción, aparte de mí, estaban Judit Tur, Salvador Tintoré, José Gallego, Tito Pintado y Oscar Díaz. En la revisión de nuestros textos teníamos a Sergio Hernández, Alba Calvo, Cristina Herráiz y Patricia López. Y, luego, todo el equipo de testers, que se aseguran de que los textos tienen sentido en pantalla. Seguramente me olvide de alguien... Como ves, un equipo bastante numeroso, pero necesario. Aunque no tengo el dato exacto, estoy casi seguro de que superaba ampliamente el medio millón de palabras. En este tipo de producciones tan largas, lo más normal es que trabajemos mientras el juego se desarrolla, de tal modo que si el juego está dos años en el horno, su localización se prolonga otro tanto. En este caso concreto, los retrasos de *The Witcher III* suponían alargar el proyecto, ya que el goteo de textos fue continuado hasta el último día.

¿Se ha tenido en cuenta la traducción de los libros de *The Witcher* en castellano?
Se ha tenido en cuenta todo lo que se ha podido. Soy un amante de las novelas originales, así que para mí fue muy natural adentrarme en los textos del juego. De hecho, recuerdo que durante los primeros compases, según iba descubriendo cosas del argumento al traducir, lo vivía como si fuese una novela más y me encantaba ver cómo se recuperaban conceptos para acercar esta entrega más a los libros. Hubo algunas circunstancias en las que, por un motivo u otro, se han tenido que sacrificar matices o términos de las novelas, pero en general se tuvieron en cuenta.

¿Cómo es un día de trabajo "normal" para un traductor profesional de videojuegos? ¿Sueles trabajar con suficiente margen de tiempo?
Vivimos siempre con el tiempo encima, ya que esa misma contrarreloj de querer cumplir los plazos de lanzamiento se traslada a la localización. Hay compañías que se involucran más en el proceso y comprenden mejor sus necesidades y complejidades y hay otras que no terminan de entender por qué no pueden hacerse cientos de miles de palabras de un día para otro. Así que, en general, es siempre todo para «lo antes posible». En general, este sector está dividido en dos temporadas muy claras: la temporada alta del verano, en la que hay sobresaturación de trabajo y en la que no es ex-

traño que tengas que sacrificar fines de semana y tiempo libre; y la temporada baja de invierno. Pero incluso en temporada baja, el trabajo que va surgiendo seguirá teniendo la misma urgencia que siempre; sobre todo si son actualizaciones de juegos online o para móviles: muchas veces te piden cosas para el mismo día ya que se trata de una actualización pequeña y quieren sacarla ya.

Cuando el juego llega doblado al castellano, ¿en qué cambian los procesos de trabajo?
Si el juego se va a doblar hay que añadir más figuras al proceso. Los traductores nos encargamos de adaptar los textos al español, pero si se va a doblar nos imponen unos límites que no debemos sobrepasar (ni quedarnos cortos). Esos textos pasan por los revisores, que se encargan de asegurar la coherencia, la ortografía, el uso adecuado de terminología, etcétera. Después, entra en escena el ajustador de sonido, que es una persona que ya tiene la pista de audio del juego y se encarga de revisar los textos para asegurarse de que se amolden bien al tiempo disponible, a las pausas... Esto pasa al estudio de doblaje, donde el director se asegura de que está todo en condiciones antes de iniciar la grabación con los actores de doblaje.

¿Cuáles son las mayores dificultades que sueles encontrarte a la hora de traducir un juego?
Los tiempos de entrega son una complicación, pero posiblemente la mayor problemática sea trabajar con "variables": sin ver el texto en pantalla ni saber a qué pueden sustituir, es complicado visualizar a qué hacen referencia. También acarrean consigo un problema de género y número, puesto que la "variable" puede ser «casa», «coche» o «perros». También destacaría la complejidad de trabajar con código. Muchos textos, sobre todo los de menús, vienen muchas veces acompañados de códigos que hay que respetar, y es complejo cuando tienes que mover cosas de sitio para que las frases sean gramaticalmente correctas en español. Las limitaciones de caracteres también son una pesadilla; recuerdo una vez que estuve tres horas para conseguir encontrar una alternativa a una frase en la que me pasaba siempre por un solo carácter. Por supuesto, también es fundamental respetar las obras originales o las entregas anteriores de las franquicias. Añadiría también las complejidades propias de cada texto, tales como rimas, juegos de palabras, jergas... Y luego todos los referentes culturales que puedan añadir los guionistas: bebidas, programas de TV, personajes famosos, acontecimientos... Hay que tener mucha cultura general, ya que te puede salir de todo. Y, por supuesto, está la complejidad de no ver el texto en pantalla; por eso mismo, la fase de testeo lingüístico es tan importante.

Cuando los usuarios se quejan de determinadas traducciones, ¿crees que se tienen en cuenta todas estas dificultades?
He sido usuario y sé que no se tienen en cuenta porque no se terminan de comprender. Las dificultades nunca se comprenden plenamente hasta que las vives en tus carnes. Tengo amigos no traductores que tuvieron que hacer de traductores improvisados en su trabajo y acabaron adquiriendo un respeto renovado por esta profesión.

"Sé que los usuarios no tienen en cuenta las enormes dificultades a las que nos enfrentamos: plazos de tiempo, limitaciones de espacio, textos fuera de contexto, juegos de palabras, exigencias de las compañías..."

¿Realmente es tan caro traducir videojuegos?
Cada compañía hace sus números y sabe si le sale rentable traducir un juego o no. En mi opinión, creo que es una inversión rentable en la gran mayoría de las ocasiones, por mucho que asusten las cifras en frío. El mercado habla por sí solo, con las pocas ventas de los juegos que no se traducen. El tema de que vengan doblados es otro debate que genera disparidad, pero la traducción de calidad de los textos es algo en lo que parece haber unanimidad.

¿Qué opinas del fenómeno "crowdtranslation" y de que ciertas compañías lo vean con buenos ojos? ¿Crees que puede ser la solución para que nos lleguen más juegos traducidos?
La «fantranslation», que los aficionados traduzcan por su cuenta los juegos viejos y quieran hacer un favor a la comunidad sin ánimo de lucro, me parece bien. Destaco «viejos» porque, si el juego es relativamente reciente, todavía puede alguien lanzarlo traducido de manera oficial y esa traducción pasa a ser de legalidad dudosa. En cambio, la «crowdtranslation», que la comunidad traduzca el juego gratis para que se convierta en la traducción oficial, me parece un error. No ya por la buena voluntad de la gente, sino porque hay compañías grandes que, pese a generar millones al año, abusan de esa buena voluntad para ahorrarse las migajas de la localización. Desde el momento en que es oficial, es un trabajo profesional (independientemente de la calidad final) y, como tal, debería estar remunerado. Yo a esa gente siempre la animo a que se intenten dedicar a esto de forma profesional, en vista de la pasión que le ponen, y que puedan vivir de algo que les gusta.

Para terminar, ¿qué consejos le darías a los que quieran dedicarse a la traducción de videojuegos de forma profesional?
Desde mi humilde opinión, recomiendo formarse bien en traducción, hacer másteres y cursos con materias específicas de localización (para familiarizarse con las dificultades propias de la profesión). Y, por otro lado, tenerle cariño al sector, estar al tanto de todas las novedades y, en la medida de lo posible, jugar y familiarizarse con todos los géneros. Parece una tontería, pero puede ser una gran ayuda a la hora de afrontar el trabajo.

» UNA TRAYECTORIA CON **MUCHO JUEGO**

De periodista especializado a traductor de videojuegos. En su currículo hay auténticas obras maestras.

Ramón Méndez tiene a sus espaldas una gran carrera como traductor de videojuegos, con más de 300 proyectos, entre juegazos Triple A, juegos para móviles, juegos online... Como no podemos mencionarlos todos quedaos con estos títulos, algunos de los cuales han recibido premios por la traducción, aunque como el mismo Ramón matiza, han sido trabajos en equipo:

- **The Witcher III**
- **Dying Light**
- **Far Cry 4** (premio ATRAE a la mejor traducción, finalista premios GameReactor 2014 a la mejor traducción)
- **Thief** (finalista premio ATRAE y finalista premio GameReactor 2014 a la mejor traducción)
- **Sniper Elite III** (finalista premios DoblajeVideojuegos y finalista premio GameReactor 2014 a la mejor traducción)
- **Assassin's Creed Unity**
- **Broken Sword: La maldición de la Serpiente**
- **Papers, Please** (con Josué Monchan)
- **Hitman Absolution**







■ Ramón Méndez trabaja para varios clientes (algunos son agencias de traducción y otros clientes directos). Pero no trabaja solo. Como él mismo dice, traducir un juego tan inmenso como *The Witcher III* requiere de mucha gente y mucho tiempo.



Heavy Rain

PS4 **AVENTURA** **QUANTIC DREAM** **SIN CONFIRMAR**

Heavy Rain, el juegazo de Quantic Dream para PS3, se lanzará en PS4 en un pack que también incluirá *Beyond: Dos alma,* aunque también estarán disponibles por separado, pero sólo en formato digital. De nuevo, habrá que resolver el misterioso caso del asesino del origami, a través de cuatro personajes con motivaciones muy diversas: Ethan Mars, Madison Paige, Norman Jaiden y Scott Shelby. Si no disfrutasteis en su día de este drama interactivo, considerado una obra de culto, no podéis dejar pasar esta oportunidad.

God of War III Remastered

PS4 **ACCIÓN** **SANTA MONICA STUDIO** **15 DE JULIO**

Kratos, un experto en remasterizaciones, volverá a resurgir de sus cenizas con esta adaptación de su tercer juego, aparecido en PS3 hace un lustro. El juego ya lucía muy bien en su versión original, pero se han hecho mejoras para que corra a 1080 p y 60 fps, a lo que hay que añadir un mayor detalle de las texturas y las sombras. Se han incluido todos los trajes que se lanzaron como DLC y, sobre todo, se ha incluido un modo Foto para sacar instantáneas con diversos filtros, efectos y marcos.



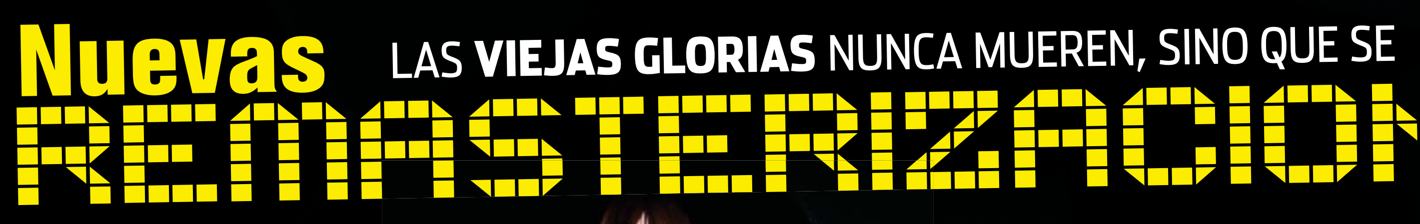
Kratos vuelve al Olimpo para vengarse de los dioses a los que ya dio matarile en PS3 en 2010.



Deception IV The Nightmare Princess

PS4 / PS3 / PS VITA **ESTRATEGIA** **KOEI TECMO** **17 DE JULIO**

La sangrienta y "tramposa" cuarta entrega de la saga *Deception* volverá con una versión ampliada para todas las plataformas actuales de Sony. Como siempre, nuestro cometido será colocar trampas para aniquilar a los enemigos.



Nuevas REMASTERIZACIÓN

LAS **VIEJAS GLORIAS** NUNCA MUEREN, SINO QUE SE



El tren infestado de zombis es el lugar más emblemático de un juego que sólo salió en Gamecube y Wii.

Resident Evil 0 HD Remaster

PS4 / PS3 **AVENTURA** **CAPCOM** **PRINCIPIOS DE 2016**

Lanzado en 2003 como una precuela, *Resident Evil 0* fue la última entrega de la saga de Capcom que apostó por el "survival horror", y volverá en forma de remasterización. Se podrá cambiar en todo momento entre los dos protagonistas, Rebecca y Billy, de cara a resolver los puzzles.

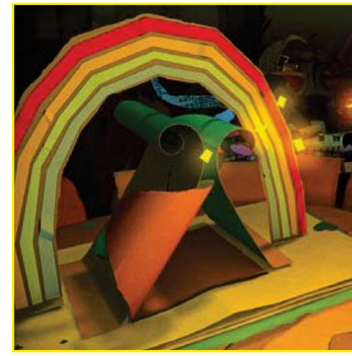
Tearaway Unfolded

PS4 **PLATAFORMAS** **MEDIA MOLECULE** **9 DE SEPTIEMBRE**

Tearaway es, seguramente, el juego que mejor partido ha sacado a PS Vita y, el 9 de septiembre, veremos una versión revisada y ampliada para PS4 (a priori, aunque se repetirán muchos elementos, no será exactamente el mismo juego). De nuevo, como un "Yo", volveremos a dirigir a Iota o Atoi por un maravilloso mundo de papel, a 1080 p y 60 fps. El juego sacará un gran partido al DualShock 4, pues el panel táctil servirá para hacer rebotar paneles, la barra de luz permitirá iluminar partes oscuras de los escenarios, el giroscopio se usará para sacar objetos "fuera de la pantalla"...



El DualShock 4 estará realmente aprovechado. Se le sacará partido jugable incluso a la barra de luz.





Uncharted
The Nathan Drake Collection

PS4 **AVENTURA** **BLUEPOINT GAMES** **7 DE OCTUBRE**

Los tres juegos que Nathan Drake protagonizó en PS3 (*El tesoro de Drake*, *El reino de los ladrones* y *La traición de Drake*) llegarán en un recopilatorio que sólo incluirá las campañas y se olvidará de los modos multijugador. Correrá a 1080 p y 60 fps y dará acceso a la beta multijugador de *Uncharted 4: El desenlace del ladrón*, que está previsto para primavera de 2016.



Beyond
Dos almas

PS4 **AVENTURA** **QUANTIC DREAM** **SIN CONFIRMAR**

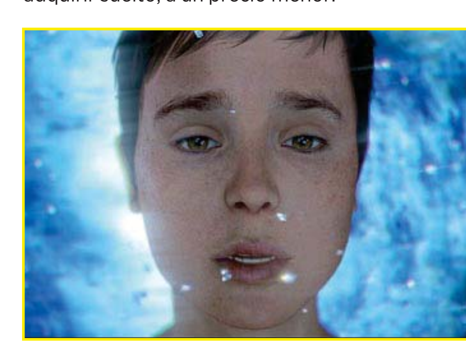
La aventura que Jodie Holmes protagonizó en PS3 junto a su "inseparable" Aiden regresará en una edición que ofrecerá la posibilidad de disfrutar de la historia en orden cronológico, desde la niñez hasta la madurez de la protagonista (en el original, los saltos temporales eran tremendamente liosos). Se venderá en una edición física junto con *Heavy Rain*, aunque, si se opta por el formato digital, se podrá adquirir suelto, a un precio menor.



Dishonored
Definitive Edition

PS4 **AVENTURA** **BETHESDA** **28 DE AGOSTO**

La maravilla de Arkane Studios volverá con una edición que incluirá todos los contenidos descargables, entre los que destacarán *El puñal de Dunwall* y *Las brujas de Brigmore*, protagonizados por el asesino Daud, a diferencia de la historia principal, donde manejaremos a Corvo.



ADAPTAN A LOS TIEMPOS QUE CORREN



En los próximos meses, algunos de los mejores juegos de los últimos años resucitarán en la consola de nueva generación de Sony por medio de versiones que incluirán mejoras gráficas y todos los contenidos descargables.





Journey
Collector's Edition

PS4 **AVENTURA** **THATGAMECOMPANY** **21 DE JULIO**

La joya que Thatgamecompany nos dejó en PS3 volverá remasterizada para PS4 en sólo unos días: el 21 de julio podremos volver a disfrutar de *Journey*, *Flow* y *Flower* en la nueva generación. Las mejoras técnicas no serán demasiado significativas, pues no son juegos que basen su encanto en ello, pero, como punto positivo, habrá opción de "cross-buy", así que los que ya lo tuvieran en PS3 lo disfrutarán gratis.





El estudio Vigil Games cerró, así que esta remasterización la está haciendo Gunfire Games.

Darksiders 2
Deathinitive Edition

PS4 **AVENTURA** **NORDIC GAMES** **INVIERNO**

Muerte volverá a cabalgar en esta remasterización del juego de Vigil Games, que incluirá todos los DLC y mejoras tanto gráficas como jugables. Nordic Games ha dejado caer que está trabajando ya en una tercera entrega de la saga, por lo que esta revisión para PS4 se puede considerar un campo de pruebas.

Lo que queremos los jugadores

LISTA DE DESEOS

☑ 1.- The Last Guardian
☑ 2.- Final Fantasy VII Remake
☑ 3.- Shenmue III
☐ 4.- Project Morpheus

Daniel Acal
@daniacal

A TENOR DE LO VISTO EN ESTE E3, EL JUEGO "TRADICIONAL" Y EL FACTOR NOSTÁLGICO SIGUEN PESANDO MUCHO. ¿QUIÉN QUIERE PROJECT MORPHEUS TENIENDO *SHENMUE III*?

En el momento de escribir estas líneas, arde Internet con la "filtración" de un más que posible *The Last of Us 2*. Lo pongo entre comillas porque de momento esto no es más que un rumor y como tal hay que tomárselo. Nolan North, actor de doblaje que pone la voz (en inglés) a Nathan Drake (y se la puso también a David en el primer *TLOU*) afirmó en la pasada Metrocon 2015 que en Naughty Dog ya están trabajando en ello. Mientras, en el estudio californiano guardan silencio al respecto. Y la voz de Joel, el prolífico Troy Baker, aseguró que no sabe nada el respecto. Pero da igual. La maquinaria del "hype" ya está en marcha y los millones de fans inundan la red con multitud de teorías acerca de esta supuesta secuela y, sobre todo, de toneladas de ilusión y entusiasmo ante la posibilidad de una confirmación oficial cercana.

Si Sony llega a anunciarlo hace escasamente un mes en Los Ángeles, hubiesen roto el E3. Pero no hizo falta. Lo rompieron igualmente. Y lo hicieron con interesantes juegos de nuevo cuño (*Horizon, Dreams*...), pero sobre todo con esperados regresos. Los más esperados por los seguidores de la marca, posiblemente. Empezando por *The Last Guardian*, que pasó de ser el blanco de todo tipo de bromas y cachondeos a arrancar los más sinceros aplausos del público con una demo en la que, por fin, podemos apreciar el cariz que está tomando uno de los desarrollos más largos y tortuosos de la historia reciente de PlayStation. Y lo más importante: con el año 2016 como fecha de salida.

Pero la sorpresa más gorda llegaría después con el anuncio del ansiado "remake" de *Final Fantasy VII*, dirigido por Tetsuya Nomura y con la participación de algunos de los más legendarios nombres propios de la saga como Yoshinori Kitase. Fue un sorpresón que nadie se esperaba, al que siguió otra "bomba" en forma de Yu Suzuki anunciando un "kickstarter" para su no menos deseado *Shenmue III*. Y ahí nuestro corazoncito "gamer" se paró por unos instantes. Puede que si llevas poco en esto de los videojuegos, el nombre de *Shenmue* no te diga mucho. Pero a los "veteranos" este anuncio nos tocó la "patata". Y de qué manera...

Ni rastro del próximo *God of War*, de *Gran Turismo 7* o de lo nuevo de David Cage. Pero nadie los echó de menos. Estábamos en estado de shock. En un sueño del que no queríamos despertar. Sony se había marcado su mejor conferencia en el E3 en muchos años. Algunos incluso hablaban de "el mejor E3 de la historia".

Se suponía que éste iba a ser el E3 de la realidad virtual. El E3 en el que Sony iba a convencernos de las bondades de su Project Morpheus, que en teoría sale ya el año que viene (se rumoreaba que iban a presentar un mando "Move 2" adaptado a esta tecnología). Que todas las compañías iban a aunar esfuerzos para presentar la realidad virtual como el camino a seguir, "el siguiente nivel", el futuro de los videojuegos. Efectivamente, Project Morpheus estuvo presente en el E3. Tuvo cabida en la conferencia de Sony y se pudo probar en la feria. Pero asumió un papel secundario, eclipsado por los anuncios ya mencionados y por la inmensa batería de juegos "tradicionales" que los acompañaron y que, además, la mayoría son secuelas y reboots.

"Experience the evolution", rezaba el eslogan de la feria. Pero lo que aplaudimos a rabiar fue el anuncio de un "remake" de un juego de 1997 y la promesa de terminar una historia que arrancó en 1999 siempre que los fans juntaran una cierta cantidad de dinero por adelantado. No alucinamos con los primeros juegos de Project Morpheus, sino con los "gameplays" de *Uncharted 4* o *Star Wars Battlefront*. Y lo más celebrado de la competencia (me refiero a Microsoft: Nintendo parece que juega a otra cosa) fue la retrocompatibilidad de Xbox One, el "gameplay" de *Rise of the Tomb Raider* y apuestas de marcado sabor retro como el genial *Cuphead* o la colección de juegos clásicos de Rare. Que sí, que también hubo sitio para las HoloLens con *Halo 5: Guardians*. Pero tampoco tuvieron un papel destacado...

No sé si la "realidad virtual" será una parte importante en el futuro de los videojuegos. Pero parece claro que el presente y el futuro cercano no pasan por ahí. El juego "tradicional" y el elemento nostálgico siguen pesando mucho. Y eso ha quedado demostrado en esta feria. Y las compañías parecen haberlo entendido ya que han hecho "el mejor E3 de la historia" a base de anunciar lo que los jugadores queríamos.

En el reciente Gamelab, el muy venerable Toru Iwatani afirmó que, en el futuro, "jugaremos a *Pac Man* usando nuestro cuerpo". Pues lo mismo en el futuro la gente sigue prefiriendo jugar a *The Last of Us 2* con el clásico Dual Shock 4...





Oportunidad... ¿u oportunismo?


Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

No hace aún ni un año, se desató cierta controversia por la ausencia de féminas en algunos triple AAA, como *Assassin's Creed Unity*. Sus creadores alegaron que se trataba de una cuestión de diseño –ya ves tú lo que debe costar crear un skin/modelo con forma de mujer para las misiones cooperativas-, pero el ruido ya estaba hecho. Un ruido que resonaba desde el anterior E3, por el escaso papel de las mujeres en los nuevos videojuegos, y que volvía a abrir un viejo debate que, entre otros temas, tocaba el machismo en el mundo de los videojuegos, el estereotipado papel de las mujeres y su escasa presencia en roles protagonistas.

DURANTE EL PASADO E3 SE HAN PRESENTADO MÁS DE 20 NUEVOS JUEGOS PROTAGONIZADOS POR MUJERES... ¿UN CAMBIO DE TENDENCIA?

Como digo, no ha pasado ni un año, y esa crítica parece haber tenido ya su efecto. *AC Syndicate* está protagonizado por una pareja de hermanos del credo y, oh sorpresa, uno de ellos, Evie Frye, es una fémina... aunque algunas voces ya se han alzado contra su diseño por no representar a una mujer fuerte, corpulenta y con curvas. Pero el caso es que el mensaje no sólo ha calado en los creadores de *AC*, sino que otros desarrolladores parecen haber tomado nota y están pariendo juegos protagonizados por féminas fuertes y con carácter.

En total, y entre todas las plataformas, en el pasado E3 se han mostrado más de una veintena de nuevos desarrollos protagonizados por mujeres (o, al menos, ofreciendo la opción de elegir entre hombres y mujeres, como en algunos RPG como *Fallout 4*). Mi gran duda ahora es, como buen abogado del diablo que soy, ¿ha sido una cuestión de oportunidad o de oportunismo? Es decir, ¿esta elección estaba planteada en los estudios desde la propia concepción del proyecto o han cambiado algo aprovechando la coyuntura?

En juegos como *Mirror's Edge Catalyst* o *Rise of the Tomb Raider* la decisión ya estaba "impuesta" antes de comenzar el desarrollo (¿cómo se iba a sustituir a dos iconos como Faith o Lara?), mientras que en otros, como *FIFA 16* (el primero en incluir 12 selecciones femeninas), la decisión se barajaba desde hace tiempo. Porque... ¿cómo se iba a ignorar más tiempo a ese mercado emergente de chicas adolescentes que practican el fútbol en los instituto y colegios americanos? En otros casos, como el de la exclusiva de PS4 *Horizon Zero Down*, quizá la respuesta sea menos obvia, aunque no deja de ser plausible que por ambientación, estuviera decidido desde el primer momento. O puede que no... nunca lo sabremos.

Lo único cierto es que cada vez hay más mujeres desarrollando juegos (lo que permitirá, entre otras cosas, crear personajes femeninos más consistentes) y, por supuesto, más mujeres que compran, consumen y juegan videojuegos. Esa es la oportunidad, el nuevo "contexto" en el que la figura de la mujer esté normalizada, y no el oportunismo de "probar suerte" dando mayor visibilidad a las mujeres como respuesta a las críticas de años anteriores. Un cambio "real", de concepto y mentalidad, que las tenga en cuenta desde el mismo momento que un juego comienza a definirse en la pre-producción... Un cambio que, como en otros ámbitos de la sociedad, ya está en marcha.

Pero tampoco nos engañemos. Al final, en la industria del videojuego lo que siempre deciden son los resultados, en este caso las ventas. No sé cuánto costarán las licencias para incluir el fútbol femenino en *FIFA 16*, pero si vende x millones más en Estados Unidos, está más claro que el agua que la edición de 2017 volverá a incluirlas y puede que incluso con mayor variedad de equipos y competiciones femeninas. Pero si no alcanza las cifras esperadas... con no repetir, solucionado. Más grave sería en el caso de una nueva IP como *Horizon*, aunque otras féminas ya corrieron esa suerte antes ¿o acaso alguien se acuerda de Jen, la protagonista de *Primal*?

MIEDO EN ESTADO PURO PARA PS4

UNTIL™ DAWN

Ocho adolescentes se reúnen en una casa en la montaña, sin adultos cerca y con las hormonas revolucionadas. La historia podría acabar bien pero, reconozcámoslo, son carne de cañón para los asesinos de juego de terror que andan por ahí sueltos.

INSPIRACIÓN: LAS PELIS SLASHER

Aunque obras como *Psicosis*, varias películas de Darío Argento o *La Matanza de Texas* fueron las precursoras del fenómeno, las películas del subgénero "slasher" nacieron con "Halloween", de John Carpenter. Las premisas que lo definen son: un asesino psicópta que generalmente ha sufrido un trauma en la infancia que le ha convertido en un monstruo y víctimas adolescentes que están sin la supervisión de un adulto y que se estrenan en cuestiones como el sexo o el consumo de drogas. Su época dorada, con más de 100 pelis, los 80.

LOS PADRES DEL GÉNERO

HALLOWEEN
JOHN CARPENTER 1978

Jamie Lee Curtis se enfrentaba a Michael Myers y sentó las bases del género: asesino psicópata, adolescentes, desnudos y heroína femenina.

VIERNES 13
SEAN S. CUNNINGHAM 1980

Jason, el asesino ataviado con una siniestra máscara de hockey se convirtió en uno de los grandes iconos de la historia del cine de terror.



PESADILLA EN ELM STREET
WES CRAVEN 1984

La obra maestra del género hizo que las pesadillas de los adolescentes de la época fueran aún más horribles. El culpable: Freddy Krueger.

■ Actores reales, como Hayden Panettiere, han prestado su voz y su aspecto para encarnar a los personajes.

■ El motor gráfico de *Killzone Shadow Fall* lucirá de lujo en esta aventura de terror.

■ *Until Dawn* será una aventura de terror con ocho adolescentes a punto de ser asesinados.

PS4 | **SUPERMASSIVE GAMES (SONY)** | **AVENTURA DE TERROR** | **26 DE AGOSTO**

Los juegos de terror están viviendo una segunda juventud. A la alegría que supusieron *P.T.* y *The Evil Within* o la decepción que suscitó la cancelación de *Silent Hills*, se suma ahora una vuelta a las buenas noticias gracias a *Until Dawn*. Como sabéis, el juego nació como proyecto para PS Move en PS3, pero en agosto del año pasado Sony anunció que daría el salto a PS4. Las primeras imágenes o el hecho de que confirmaran que utilizaría el motor de *Killzone Shadow Fall* ya levantaron mucho "hype" en su momento y, tras unos meses de ansiosa espera, por fin hemos podido jugarlo. La demo abarca los cuatro primeros capítulos de la aventura. Conviene aclarar, ya de paso, que la estructura del juego estará dividida en capítulos, como en un serie de televisión, e incluso asistiremos al típico "anteriormente en *Until Dawn*..." entre acto y acto. El argumento sigue las desventuras de ocho jóvenes que se dan cita en una casa en la montaña para conmemorar el primer aniversario de la desgraciada muerte de dos de sus más íntimas amigas. Y encima ellas murieron en el mismo lugar, durante la celebración de la misma "fiesta-escapada" adolescente. Sí, están así de chiflados.

Pronto descubrimos que un asesino en serie quiere estropearnos la fiesta matando a cada uno de nuestros protagonistas, al más puro estilo del cine "slasher" que tan de moda estuvo durante los años 80. Todos los personajes del juego, además, son actores reales a los que les han hecho captura de movimientos. Hayden Panettiere, que trabajó en series como *Héroes* o en películas como *Scream 4*, encarna a Sam, la mejor amiga de Hannah, una de las dos chicas muertas. Pero hay otros rostros muy conocidos, como Peter Stormare, que apareció en películas como *Fargo*, *El Gran Lebowski* o *El Mundo Perdido*, la continuación de *Parque Jurásico*. La fidelidad con la que están representados es realmente brutal, reconociendo a los más famosos nada más verlos. Y es que el motor gráfico de Guerrilla Games hace un gran trabajo en animaciones, texturas y efectos de todo tipo, pero si hay algo que le da verdadero valor a *Until Dawn* es la posibilidad de cambiar el truculento destino de los chavales tomando las decisiones correctas. Toda la aventura gira en torno a la teoría del efecto mariposa. Sí, ya sabes, aquello de que si una mariposa bate sus alas puede provocar un tsunami en el otro lado del mundo. Vamos, que las decisiones que »

LA NUEVA OLA



■ **Tras años de olvido, la pelis slasher** volvieron a la cima de recaudaciones gracias al genio Wes Craven y su parodia del género ochentero.

■ **Aprovechó el tirón de Scream** con un asesino que volvía a hacer de las suyas cuando los protagonistas regresaban al lugar de veraneo.

■ **No es una peli slasher,** pero puso de moda el cine de terror y, como en *Until Dawn*, las decisiones eran la base.

El desarrollo será el de una aventura gráfica en la que la acción se resolverá con QTE.

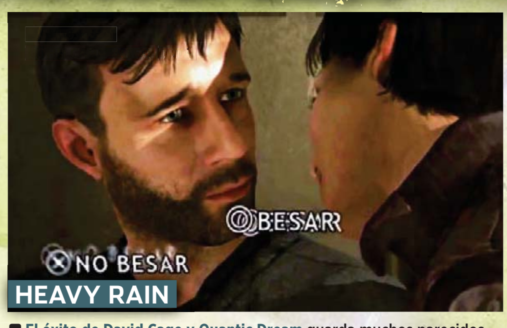
Ocho personajes comenzarán la aventura y de nuestras decisiones dependerá quién de ellos sobrevive.

» tomemos, por pequeñas que sean, influirán en el destino de todos ellos. Cada uno de estos momentos de "efecto mariposa" tendrán varias ramificaciones. El desarrollo en sí será bastante peliculero, recordándonos a juegos como *Heavy Rain*, por ejemplo. Podremos mover al personaje como en una aventura en tercera persona, acercándonos a determinados objetos brillantes para investigar, pero la mayor parte de la acción transcurrirá en secuencias de vídeo y QTE. Pero tranquilos, porque el juego también estará salpicado de momentos diferentes que darán variedad al desarrollo, desde los diálogos o las elecciones en sí, hasta momentos en los que podremos disparar con una mirilla. Además, habrá que encontrar tótems secretos explorando los escenarios concienzudamente. Estos tótems, además, nos desvelarán una pequeña secuencia de vídeo en la que podremos conocer el posible destino de uno de los protagonistas. Habrá varios tipos de tótems: negros (que anuncian muerte), rojos (advierten de sucesos peligrosos), marrones (que anuncian la tragedia sobre un amigo), amarillos (que ofrecen visiones para ayudarnos y guiarnos) y las blancas (que pronostican buena suerte).

Las relaciones entre los personajes será otra de las claves, afectando a las opciones de acción y diálogo de las que dispondremos en el futuro. Los rasgos de cada personaje se dividirán en honestidad, caridad, gracia, valentía, romanticismo y curiosidad. Cada pequeña decisión que tomemos incrementará o disminuirá estos valores y además también modificará la barra de afinidad con cada uno de los protagonistas. Si tenemos una buena relación con uno de ellos nos será más fácil salir con vida juntos. Para tomar las decisiones y superar determinadas secuencias podemos utilizar el control clásico con los sticks o aprovechar el sensor de movimientos del DualShock 4, lo que acentúa la inmersión en la aventura y la sensación de estar protagonizándola en primera persona. *Until Dawn*, además, será muy rejugable, ya que ofrecerá distintos finales y destinos para nuestros protagonistas. Eso sí, el juego cuenta con un riguroso sistema de autoguardado que nos impide volver a la escena anterior para cambiar nuestras acciones y ver qué hubiera pasado. En la demo apenas pudimos explotar este siste-

INFLUENCIAS JUGABLES

Aunque *Until Dawn* cuenta con su propio estilo de peli de terror interactiva, en la que nuestras decisiones moldean la trama hasta dar con uno de múltiples finales posibles, es innegable que la obra de SuperMassive Games cuenta con mecánicas de otros títulos, desde las clásicas aventuras gráficas hasta elementos extraídos de los survival horror. Aquí os mostramos las influencias más significativas y las que le han dado forma al desarrollo de *Until Dawn*.



HEAVY RAIN

El éxito de David Cage y Quantic Dream guarda muchos parecidos con *Until Dawn*. Además de la importancia de las decisiones, ambos hacen buen uso de los sensores de movimientos de los Dual Shock.



THE WALKING DEAD

The Walking Dead, o cualquier otro título de Telltale, han devuelto a los usuarios las ganas de saborear buenas aventuras gráficas. En buena parte, la cupa ha sido del excelente sistema de toma de decisiones.



El juego llegará doblado al castellano con un resultado al nivel del mejor cine de EE.UU.

EDICIONES ESPECIALES

El juego llegará en formato físico y en tres ediciones distintas. La estándar, con el juego tal cual, la estándar Plus, con el juego, una caja con otro diseño y un capítulo adicional (situado a mitad del juego) y por último la edición especial propiamente dicha, que incluye todo lo anterior en una estupenda caja metálica.



El control aprovechará el sensor de movimiento del Dual Shock 4 aunque podremos jugarlo con los sticks.

ma de ramificaciones en el argumento, ya que eran sólo los cuatro capítulos iniciales y apenas se decidía el destino de unos pocos personajes. Eso sí, nos ha dejado la sensación de que a la larga, las posibilidades parecen enormes.

El protagonista absoluto de *Until Dawn* es el miedo, con una sensación perpetua de estar en peligro y siendo observados. La ambientación, con la oscuridad de una noche que se hace eterna, la nieve y la niebla dificultando la visión o la paupérrima luz de nuestro smartphone alumbrando los escenarios contribuyen a crear una atmósfera de inquietud realmente agobiante. La demo estaba salpicada, además, con varios sustos que nos hicieron dar un buen bote en la silla. La mayoría de los que vimos no eran gore sino más bien sutiles, cosa que también se agradece. Por si acaso, la PS Camera se encarga de grabar nuestra reacción al sufrirlos en vivo y en directo, todo un acierto que producirá más de un vídeo tronchante grabando a nuestros amigos y sus "caretos". La sensación que nos ha dejado *Until Dawn* tras probar esta demo es realmente positiva, nos hemos "cagado" en los pantalones y el sistema de decisiones promete lo suyo. Si cumple la promesa, de hecho, estaremos ante una grandísima aventura de terror.

Esta aventura de terror durará unas 8-10 horas pero será tremendamente rejugable gracias a la toma de decisiones y a sus múltiples finales.

RULE OF ROSE



Esta japonesada tan propia del variado catálogo de PS2 nos ponía en la piel de una adolescente enfrentándose a un aterrador orfanato. El juego levantó una gran polémica por su contenido erótico e incluso fue retirado del mercado en algunos países.



OBSCURE

Fue el gran exponente del género "slasher" en el mundo del videojuego, pese a contar con elementos sobrenaturales. Uno de los survival de culto de PS2.



PERSONA 4

Aunque a priori sólo comparten la edad de los protas, los social links de *Persona* tienen mucho en común con las relaciones entre los personajes de *Until Dawn*. Dependiendo de qué hagamos mejoraremos nuestras amistades.

NUEVOS JUEGOS QUE DARÁN **MUCHO QUE HABLAR** EN LOS PRÓXIMOS MESES

Nuevas IP con mucho HYPE

¿Harto de secuelas, remasterizaciones y de jugar a lo mismo de siempre? Pues aquí te presentamos unos cuantos juegos de nuevo cuño de lo más prometedores.



THE LAST GUARDIAN

PS4 | SONY | AVENTURA | 2016

No estaba muerto, estaba de parranda... Bromas aparte, Sony nos dejó a todos con la boca abierta abriendo la conferencia del pasado E3 con un gameplay de *The Last Guardian* en el que comprobamos que no sólo no estaba muerto, sino que tiene una pinta sensacional. En dicho gameplay vemos cómo el protagonista, un chico encerrado en un onírico lugar, tiene que cooperar con Trico, una criatura fantástica que es una extraña mezcla de pájaro, perro y gato con la que contraerá una estrecha relación. La cooperación entre ambos personajes será fundamental para avanzar en la aventura y sobrevivir a todos los peligros que nos acecharán. Además tendremos que cuidar al animal (en un momento del juego Trico estará herido y tendremos que apañárnoslas para arrancar una enorme madera que tiene clavada en su costado) y abrirle camino para que pueda ir avanzando con nosotros. Una relación casi simbiótica que, según el propio Fumito Ueda, va a transmitirnos sentimientos muy humanos como miedo, amistad... y hasta vértigo. Y todo bajo un apartado técnico cuidadísimo, con detalles muy trabajados como las plumas de Trico (iluminadas de forma individual). Pero lo mejor de todo es que, por fin, tenemos una fecha de lanzamiento aproximada. Saldrá en PS4 en 2016.




The Last Guardian será una aventura en la que cooperaremos con una criatura llamada Trico.


Anunciado hace siete años, fue una de las mayores sorpresas en la conferencia de Sony en este E3.








Técnicamente, el juego ofrecerá detalles sensacionales, como el modelado y la IA de la criatura.


Cooperar con Trico será vital para escapar y para sobrevivir a todas las dificultades.



Horizon transcurre en un extraño futuro en el que la humanidad ha involucionado... Animales "mecánicos" campan a sus anchas.





HORIZON ZERO DAWN

PS4 | GUERRILLA GAMES/SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | 2016

Los creadores de *Killzone* ya nos han mostrado su nuevo proyecto. Se trata de un nuevo RPG de mundo abierto en el que manejaremos a Aloy, una guerrera que vive en este extraño futuro alternativo en el que los humanos hemos "involucionado" y en el que enormes criaturas mecánicas campan a sus anchas. Para enfrentarnos a ellas contaremos con un arco capaz de lanzar distintos tipos de flechas (explosivas, eléctricas...) además de otros recursos ofensivos. La obtención de materias primas parece ser fundamental en un desarrollo del que poco más sabemos, aunque a tenor de lo visto en el E3 al menos promete ser espectacular, con unos impresionantes efectos de luz y unos entornos realmente cuidados y detallados. Eso sí, hasta el año que viene no lo veremos acabado.


World of Final Fantasy será un RPG que quiere acercar la saga al público más joven.


Será un RPG por turnos en el que nos toparemos con personajes y criaturas de todos los *Final Fantasy*.

WORLD OF FINAL FANTASY

PS VITA/PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 2016

Vale, *World of Final Fantasy* no es exactamente una nueva IP, aunque sus creadores quieren que la tomemos como tal ya que funcionará como un punto y aparte con respecto a la saga, un intento por acercar la franquicia al público más joven. Será un juego de rol bastante tradicional, con combates por turnos, que se desarrollará en Grimoire, el lugar donde viven los protagonistas de los *Final Fantasy* (como Cloud) y muchas de sus criaturas (ya hemos visto chocobos, behemoths...). Estará protagonizado por Rain y su hermano pequeño Lon y en nuestras aventuras alternaremos entre dos planos: el "normal" y otro en el que los personajes adoptan una estética superdeformed de los más "cuqui", diseñados por Yasuhisa Izumisawa (*FF Crystal Chronicles*). Saldrá en 2016 para PS4 y PS Vita y ofrecerá "cross play" entre ambas versiones.


Ofrecerá dos planos: el "normal" y otro "superdeformed" de lo más "kawaii" (o "mono").



MRB es un "yo contra el barrio" clásico para hasta 4 jugadores. Tiene pintaza.

MOTHER RUSSIA BLEEDS

PS4 | LE CARTEL/DEVOLVER DIGITAL | BEAT´EM UP | 2016

Dios los cría y ellos se juntan. El estudio parisino Le Cartel está desarrollando un juego que sólo podía ser editado por Devolver Digital. Ultraviolencia pixelada como en los *Hotline Miami* pero esta vez en forma de beat'em up clásico. Un "yo contra el barrio" para hasta cuatro jugadores, ambientado en una versión alternativa de la URSS en la que nos enfrentaremos a una organización criminal a puñetazo limpio, sin escatimar en hemoglobina y usando distintas armas y fármacos que nos permitirán realizar todo tipo de cruentos ataques. Aunque con los males endémicos de su género (enemigos clónicos, desarrollo repetitivo...), *Mother Russia Bleeds* tiene una pinta espectacular. Lo veremos el año que viene.

THE TECHNOMANCER

PS4 | SPIDERS/FOCUS | ROL DE ACCIÓN | 2016

Los creadores de *Bound by Flame* ya están preparando su nuevo juego. Se trata de *The Technomancer*, un juego de rol de acción ambientado en un futuro postapocalíptico con toques "cyberpunk" que nos sumergirá en la llamada "guerra del agua" en Marte. Asumiremos el papel de un guerrero con poderes y habilidades sobrehumanas mejoradas cibernéticamente, con hasta tres estilos de lucha diferentes. Pero además de combatir, los diálogos y decisiones morales que tomaremos tendrán una gran influencia en el desarrollo de la trama. Habrá hasta cinco finales distintos que dependerán de nuestras decisiones. Eso sí, técnicamente no parece demasiado impactante aunque hasta 2016 pueden mejorarlo.



Será un juego de rol de acción ambientado en un Marte "postapocalíptico".

FOR HONOR

PS4 | UBISOFT MONTREAL | ACCIÓN | 2016

Una de las sorpresas en la conferencia de Ubisoft en el pasado E3 fue este *For Honor*, un impactante beat'em up de corte medieval en el que se enfrentarán tres facciones (vikingos, samuráis japoneses y caballeros de "nuestra" Edad Media), que se darán de espadazos en intensas y espectaculares escaramuzas en las que pueden participar hasta 8 jugadores (4 vs. 4). Decenas de soldados controlados por la IA protegerán las zonas estratégicas de cada bando. Pero no os penséis que esto es un *Dynasty Warriors*. Los combates entre jugadores serán de lo más tácticos. Aquí no vale golpear a lo loco, hay que tener en cuenta las distancias, las posiciones de las espadas, las protecciones del rival, aprovechar el entorno... El más mínimo error puede suponer nuestra muerte en estos combates que prometen ser sumamente realistas. Aún no sabemos si incluirá modo Historia para jugar en solitario o si se centrará sólo en el multijugador.

For Honor será un juego de acción con una lograda ambientación medieval.

Hay tres facciones: vikingos, samuráis y caballeros de "nuestra" Edad Media.

Las escaramuzas son 4 vs 4 aunque con decenas de soldados manejados por la IA.



En este bello plataformas manejamos a un muñeco de lana que se va desenredando.

UNRAVEL

PS4 | COOLWOOD/EA | PLATAFORMAS/PUZZLES | 2016

En la conferencia de EA en el pasado E3 brilló con luz propia este precioso juego "indie" llamado *Unravel*. Se trata de un plataformas en el que manejaremos a Yarni, un muñeco de lana que usará su propia lana para ir desenredándose y superando así todo tipo de obstáculos en forma de puzzles y momentos plataformeros. En *Unravel* la física juega un papel fundamental y la dificultad y la originalidad está, entre otras cosas, en que nuestro protagonista se va desenrollando progresivamente a medida que avanza por los niveles y, si se acaba la lana de la que se compone, no podrás avanzar más. *Unravel* contará además con escenarios muy variados con un diseño precioso y muy cuidado. Toda una sorpresa.

DREAMS

PS4 | MEDIA MOLECULE/SONY | ROL | PRIMAVERA

Los chicos de Media Molecule no quisieron perderse una de las mejores conferencias del E3 que ha ofrecido Sony en los últimos años y también presentaron su nuevo proyecto. En *Dreams*, los creadores del genial *LittleBigPlanet* nos invitan "a dar forma a nuestros sueños". De una forma sumamente sencilla e intuitiva (y a tenor de lo visto en el tráiler, haciendo un buen uso de todas las funciones del Dual Shock 4) podremos crear prácticamente todo lo que se nos ocurra. Y suponemos que, viniendo de quién viene, luego podremos compartir nuestras creaciones para que otros puedan disfrutarlas. Habrá que seguirle la pista, aunque todavía faltan muchos interrogantes por despejar...



Con *Dreams* podremos convertir nuestros sueños en experiencias jugables usando multitud de herramientas.

FIREWATCH

PS4 SQUARE ENIX ROL PRIMAVERA

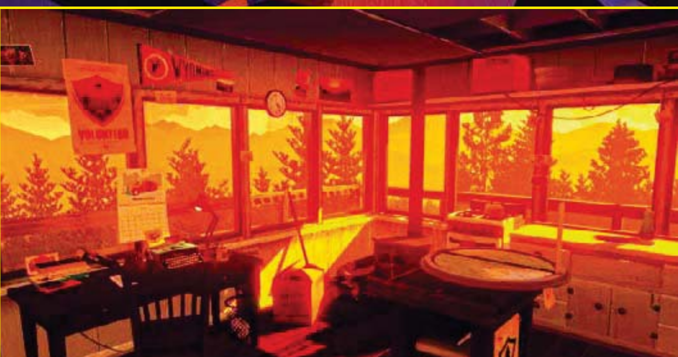
Este "indie" es tan original y prometedor que tuvo bastante peso en la conferencia de Sony. Creado por veteranos de Telltale o 2K Marin (algo que se notará en su desarrollo), *Firewatch* nos pondrá en la piel de un vigilante forestal llamado Henry, que durante sus rondas por el parque nacional de Shoshone (en Wyoming) empieza a contemplar misteriosos acontecimientos, que compartiremos con nuestra jefa y a la postre confidente, Delilah, a través del walkie-talkie (ella está en el puesto de control). Conocer a nuestro protagonista (y su tormentoso pasado) y su relación con Dalilah (que cambiará en función de lo que respondamos en nuestras conversaciones con ella) será una parte muy importante del desarrollo, que empezará el primer día de trabajo de Henry e irá saltando a distintos momentos del futuro, en una historia llena de misterio que no dejará indiferente a nadie, con un enorme bosque como verdadero protagonista. Sus creadores han apostado por una inmersiva perspectiva en primera persona que nos permitirá disfrutar como se merece de su bello apartado gráfico.



Seremos un vigilante forestal con el único cometido de avisar en caso de incendio... ¿Qué misterios nos esperan en este bosque?



Firewatch transcurre en 1989 (un año después del devastador incendio en Yellowstone) en un bosque de Wyoming.





Su trama es todo un misterio, pero su apartado gráfico será sobrecogedor.



Death's Gambit será un oscuro RPG de acción al más puro estilo "metroidvania".

DEATH'S GAMBIT

PS4 WHITE RABBIT ROL DE ACCIÓN 2016

Si hubiera un *Dark Souls* en 2D, sería algo parecido a este *Death's Gambit*. En este juego de rol de acción con una oscura ambientación medieval seremos una especie de "agente" de la mismísima Muerte en un desarrollo 2D que no será lineal (estilo "metroidvania"). El juego arranca con nuestro personaje a punto de perder la vida. La propia Muerte nos salvará... a cambio de que le ayudemos a combatir una misteriosa fuente de "inmortalidad" que está asolando este mundo. Una tarea que no será nada sencilla, os lo aseguramos. Y eso que dispondremos de un buen puñado de armas y habilidades mágicas. Pero aún así las pasaremos canutas ante los jefes finales, con guiño a *Shadow of the Colossus* incluido...

EITR

PS4 SQUARE ENIX ROL PRIMAVERA

Y otro juego "indie" que toma *Dark Souls* como fuente de inspiración es *Eitr*, una pixelada propuesta que llega avalada por Devolver Digital (responsables de los exitosos *Hotline Miami*) y que tuvo también su huequito en la conferencia de Sony. Bajo una perspectiva isométrica y con una ambientación que abraza la mitología nórdica (Eitr es una sustancia que es el origen de todas las cosas vivas, según esta mitología), nos enfrentaremos a un desarrollo repleto de acción en el que cualquier enemigo puede matarnos (os suena, ¿verdad?) si cometemos la temeridad de atacar a lo loco. Conocer los patrones de ataque de nuestros enemigos y actuar en consecuencia será vital para avanzar en la aventura.



Eitr será un difícil juego de acción de pixelada estética y perspectiva isométrica.



Wildlands será un sandbox en toda regla, ambientado en Bolivia que nos ofrecerá libertad de acción total. Tendrá poco que ver con los *Ghost Recon* anteriores...





TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

PS4 | UBISOFT PARÍS | AVENTURA DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Os estaréis preguntando qué hace aquí *Wildlands* si está bajo el paraguas de la franquicia *Ghost Recon* (de hecho, es el décimo juego de la serie). Pues es que tiene tan poco que ver con las entregas previas que hemos decidido meterlo aquí. Para empezar, y por primera vez en la serie, *Wildlands* se desarrollará en un enorme escenario abierto en el que tendremos libertad absoluta para desplazarnos y distintas formas de cumplir las misiones. Un sandbox en toda regla ambientado en Bolivia en el que podremos recorrer el ampliado mapeado a pie, a bordo de distintos vehículos, lanzándonos en paracaídas... El argumento nos lleva a este país sudamericano ante el creciente poder del cartel de Santa Blanca (no se nos ocurre un nombre mejor para la organización que domina el tráfico de cocaína a nivel mundial en el juego) y sus conexiones con las autoridades locales, que hacen que el gobierno norteamericano decida desplegar a sus "ghosts" por la zona para acabar con esta creciente amenaza. Habrá varias facciones con las que podremos interactuar (al estilo *Mercenarios*) y, como si de un juego de rol se tratara, ganaremos puntos de experiencia que nos permitirán mejorar y personalizar a nuestro soldado. Un modo cooperativo para hasta 4 jugadores pone la guinda a un *Ghost Recon* que no se parece casi nada a un *Ghost Recon*... Y eso puede ser una muy buena noticia.

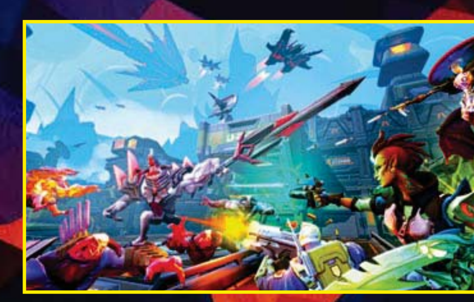


Wildlands tendrá cooperativo para hasta 4 jugadores. Podremos pilotar vehículos, lanzarnos en paracaídas...

BATTLEBORN

PS4 | GEARBOX/2K | ACCIÓN | INVIERNO

Tras sorprendernos con los *Borderlands*, en Gearbox van a seguir experimentando y mezclando géneros en *Battleborn*, un juego de acción subjetiva con toques roleros e influencias de los MOBA en el que tendremos hasta 25 personajes para elegir (cada uno con sus peculiaridades). Sus creadores lo llaman "hero shooter".



NO MAN'S SKY

PS4 | HELLO GAMES | AVENTURA | 2016

No Man's Sky y su universo casi infinito tuvieron su hueco en la conferencia de Sony con un "gameplay" en el que por fin vimos cómo serán los combates contra los "centinelas", guardianes de los lugares de interés en cada planeta, que como sabéis serán únicos ya que se generan de forma aleatoria. Ojo con este juego.



THE DIVISION

PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | 8 DE MARZO

Ya falta menos para poder disfrutar de una de las producciones más prometedoras que tiene ante sí Ubisoft. Aún con el "bajón" gráfico (que lo hay) estamos deseando sumergirnos en este shooter en tercera persona cooperativo con toques de rol ambientado en una Nueva York semidestruida a causa de un virus.





Pro Evolution Soccer cumple este año su vigésimo aniversario, y quiere celebrarlo a lo grande.



Ama el pasado, juega el futuro: el lema de *PES 2016* es toda una declaración de intenciones.



Las colisiones y las entradas serán dos de las mejoras más importantes que se incluirán en *PES 2016*.





Neymar será la imagen de *PES*. En 2013 ya lo fue en ciertos territorios, pero, esta vez, será la estrella mundial.

LOS MAGOS DEL BALÓN YA ESTÁN DE
PES 2016

PS4 / PS3 | PES TEAM (KONAMI) | DEPORTIVO | 17 DE SEPTIEMBRE

Cuando el verano toque a su fin y las ligas deportivas retomen su actividad, se producirá un nuevo episodio de una de las mayores rivalidades de la historia de los videojuegos. Los dos contendientes ya se entrenan para un partido de bandera.

Como cada año, *Pro Evolution Soccer* y *FIFA* se volverán a batir el cobre dentro de unos meses, coincidiendo con el regreso de las competiciones futbolísticas. A diferencia de lo que sucedió el año pasado, cuando el juego de Konami se pospuso hasta el mes de noviembre, esta vez ambos títulos competirán en igualdad de condiciones, pues salen en el lapso de apenas una semana (el 17 de septiembre *PES* y el 24 *FIFA*), ya con ambas sagas asentadas en la nueva generación (recordad que *PES 2015* era la primera entrega de PS4, y de ahí el retraso). Por lo que hemos visto hasta ahora de ellos, parece evidente que ambos títulos apostarán por el continuismo, con el foco puesto en pulir los elementos menos satisfactorios del año pasado. No es de extrañar pues, aunque había cosas mejorables, la base de los dos juegos era ya más que notable el año pasado, en el caso de *Pro Evolution Soccer*, además, tras recuperarse de un lustro de sinsabores.

A diferencia del año pasado, esta vez *FIFA* y *PES* competirán en igualdad de condiciones, pues saldrán con una semana de diferencia.

***FIFA 16*, cuya versión para PS4 será muy superior a la de PS3** (usarán motores diferentes y está el precedente del año pasado, nada halagüeño), tratará de ofrecer una mejor experiencia en todas las líneas del campo, especialmente en defensa y en ataque.





■ El sistema de disparo de *FIFA 16* sacará partido a un nuevo modelado de las diferentes partes del pie.



■ Tras tres años trabajando en ello, EA Sports por fin ha incluido fútbol femenino en una entrega de la saga.



■ EA Sports ha mejorado las texturas de la piel y los ojos para aumentar el nivel de fidelidad de los futbolistas.

PRETEMPORADA EN PLAYSTATION

vs FIFA 16

PS4 / PS3 | **EA SPORTS (ELECTRONIC ARTS)** | **DEPORTIVO** | **24 DE SEPTIEMBRE**

Esperemos, por la salud de nuestro DualShock, que se haya solucionado el flagrante problema de los porteros, cuyas cantadas eran desquiciantes. Gráficamente, las novedades se escribirán, fundamentalmente, en forma de nuevas animaciones, para que todo resulte más fluido. Llamará especialmente la atención la iluminación, merced a una gran cantidad de intervalos de horario, nubosidad o incluso niebla.
Jugablemente, la mayor novedad será la inclusión de fútbol femenino, algo que se venía demandando desde hace tiempo. En total, se han incluido doce selecciones nacionales, entre las que no falta España, con Vero Boquete a la cabeza. Eso sí, tras muchos años de comodidad, a EA Sports ya le va tocando renovar sus modos de juego. Veremos si hacen un modo Carrera que deje de ser un mero "más de lo mismo".

Ambos títulos apostarán por el continuismo, con el foco puesto en pulir los elementos menos satisfactorios de las entregas del año pasado.

Pasando a *Pro Evolution Soccer 2016*, tras el primer paso para la resurrección que vimos el año pasado, el PES Team ha apostado también por una fórmula continuista. A la espera de saber si se ampliará el número de contenidos (en especial, la cantidad de estadios), las mejoras anunciadas pintan bien (los regates y los pases ya funcionaban muy bien el año pasado) y parece que los comentarios se remozarán por fin, con la inclusión de una gran cantidad de líneas nuevas, sobre todo para contextualizar todo lo que ocurra en la Liga Master: fichajes, progresión de jugadores, acciones del equipo... El modo MyClub, que debutó el año pasado, volverá también con novedades. En este caso, es probable que las versiones de PS4 y PS3 estén más parejas, pues usarán el Fox Engine.
En septiembre, veremos quién se impone en el nuevo derbi *FIFA-PES*. El Balón de Oro virtual espera dueño.



Visualmente, *FIFA 16* contará con un mayor rango de iluminación, en función de la hora y la climatología.

Leo Messi repetirá por cuarta vez consecutiva como portada de *FIFA* (quinta, si se considera *FIFA Street*).

FIFA 16

EA Sports dio hace varias temporadas con la tecla para hacer el mejor simulador futbolístico y, los dos últimos años, ha vivido un poco de las rentas, puliendo pequeñas aristas de una base muy sólida. Esta temporada, las diferencias volverán a estar en los detalles.

AGILIDAD DEFENSIVA

LOS DEFENSAS podrán mantener mejor el ritmo a la hora de plantar cara a los atacantes gracias a la inclusión de nuevas animaciones para giros y aceleraciones. Esto mitigará el exasperante problema de quedarnos vendidos a poco que falláramos una entrada.

UN TODO UNITARIO

SE HA PULIDO LA IA para que los jugadores no se encelen en hacer marcas al hombre. Así, priorizarán el achicamiento de espacios, para cubrir mejor los pases de los rivales. Además, se anticiparán mejor a los cambios de posesión y a los rebotes.

ARREGLO EN LA META

LOS PORTEROS de *FIFA 15* estaban tan "rotos" que las cantadas eran una constante. EA Sports afirma que se han corregido los fallos de IA y se han incluido nuevas animaciones, en especial para mostrar el esfuerzo al encadenar varias intervenciones...

A RAS DE CÉSPED

LAS SEGADAS contarán con más animaciones, para que su recorrido sea mayor. Habrá una nueva mecánica para levantarse sobre la marcha si vemos que vamos a errar una entrada y volvemos a pulsar el botón antes de habernos tirado al suelo.

LISTOS EN EL CORTE

LAS INTERCEPCIONES de pases serán más fáciles de realizar, para que la lucha por la posesión sea más realista. Para lograrlo, se han pulido tanto la agresividad como los atributos de los futbolistas. Se pretende que el paso por el medio campo sea verídico.

REGATES SIN TOCAR

EL "DRIBBLING" ofrecerá una nueva opción para hacer fintas en carrera y poder quebrar a los rivales sin siquiera tocar el balón. Para implementar esta opción, se hizo una captura de movimientos a Leo Messi, el mayor experto del mundo en estas lides.

PASES AL ESPACIO

SE HA INTRODUCIDO un nuevo tipo de pase de calidad, asociado a R1. Será una suerte de pase al hueco muy potente y dirigido, para poder ser más preciso en las entregas entre líneas, de cara a buscar la espalda a los defensores del otro equipo.

TUTORIAL "IN GAME"

PARA LOS NOVATOS, se ha incluido la posibilidad de activar unos indicadores durante los partidos, que mostrarán qué acciones y qué botones se pueden activar en ese momento. Esto también servirá para interiorizar movimientos más avanzados.

FÚTBOL FEMENINO

LA GRAN NOVEDAD de *FIFA 16* será la inclusión de doce selecciones femeninas. EA Sports se ha tomado la tarea en serio, escaneando a todas las jugadoras, haciendo captura de movimientos (sobre todo para el cabello) y variando la jugabilidad.

REMATES CON MAGIA

CADA PARTE DEL PIE se ha modelado con mayor precisión, para que su contacto con el balón sea lo más fidedigno posible. Esto repercutirá en una mayor variedad de trayectorias al chutar a puerta y, por tanto, en unos goles más espectaculares.

CENTROS CON CABEZA

COLGAR BALONES AL ÁREA será más satisfactorio que nunca, gracias a que los jugadores atacarán la pelota de nuevas maneras a la hora de rematar. Si antes solían ir siempre de frente, ahora harán movimientos más ágiles en busca del mejor empalme.



■ La muchedumbre de *PES 2016* se beneficiará del Fox Engine, un motor que ya está muy rodado.



■ *PES 2016* será intergeneracional, pero no se ha aclarado si la versión para PS3 tendrá todas las novedades.

PES 2016

Tras el gran paso adelante que supuso la entrega del año pasado, el PES Team pretende dar un nuevo empujón este año, usando la misma base, pero añadiendo pequeños fichajes destinados a que la experiencia de juego sea más vistosa a todos los niveles.

CÁMARA DINÁMICA

EL PES TEAM ha prometido un ángulo de cámara dinámico, que se inclinará o se alejará de las jugadas según en qué parte del campo se desarrollen, para que siempre tengamos la mejor perspectiva del balón y podamos jugarlo con fundamento.

EL JÚBILO DEL GOL

PARECE MENTIRA, pero, hasta ahora, *PES* no permitía hacer celebraciones libres de los goles. Por suerte, en esta entrega, podremos mostrar dar rienda suelta a nuestra alegría con diversas acciones. ¿Qué tal sacarse una autofoto con el público al fondo?

EDITOR DE CONTENIDO

LOS PROBLEMAS DE LICENCIA del juego se podrán paliar con un editor que permitirá editar los escudos o las vestimentas de los equipos "falsos". PS4 y PS3 tendrán, en exclusiva, la posibilidad de importar imágenes para hacer los apaños de rigor.

REGATES DE TANGO

EL "DRIBBLING" se ha pulido ligeramente para que sea mucho más satisfactorio, especialmente en el uno contra uno. Gracias a unos tiempos de respuesta mejorados, será más sencillo desequilibrar a los defensores y dejarlos sentados.

LICENCIAS EUROPEAS

COMO ES HABITUAL, la Champions League, la Europa League y la Supercopa de Europa serán los torneos más destacados de cuantos se incluirán (el acuerdo se ha renovado recientemente). No se han especificado las ligas aún, pero la española estará.



LA LLUVIA ACECHARÁ

LA CLIMATOLOGÍA será dinámica, lo que significa que podrá empezar a llover o escampar en cualquier momento de los partidos. Esto afectará a la velocidad de la pelota y a la estabilidad de los futbolistas, que se resbalarán con mucha más facilidad.

VISIÓN TÁCTICA

LA ESTRATEGIA será más profunda que nunca en la saga de Konami, pues podremos combinar a dos o tres jugadores para presionar a los rivales y robarles el balón, realizar jugadas ensayadas, tirar desmarques para romper las líneas rivales...

CHOQUES REALISTAS

LAS COLISIONES serán más verídicas que antes, pues habrá mayor variedad de choques, dependiendo del tipo de impacto. En los balones aéreos, podremos usar el cuerpo para obstaculizar a un jugador más corpulento o ubicarnos para rematar.

ROBO CON CRITERIO

LAS ENTRADAS resultarán más naturales que en las entregas anteriores, de modo que, si ejecutamos la acción en el momento exacto, podremos salir con el balón controlado para poder montar un contraataque en menos que canta un gallo.

A ANIMAR EL CAMPO

EL SISTEMA DE ANIMACIONES se verá muy favorecido por el Fox Engine, que el PES Team tiene cada vez más dominado. El movimiento de los futbolistas será más humano, pues se quejarán, dispondrán de una mayor variedad de regates...

LISTOS EN EL ARCO

LOS GUARDAMETAS contarán con nuevos parámetros para atrapar balones, despejarlos o desviarlos, según lo precise la situación. También se ha mejorado su capacidad para estirarse ante los disparos que vayan más ajustados a los ángulos.



LOS REGRESOS MÁS SOÑADOS

Hay sagas que han marcado un antes y un después en la historia de los videojuegos, y muchas de ellas van a volver en los próximos meses para hacernos disfrutar como nunca lo habían hecho.


Por ahora, se ha mostrado sólo una CGI, pero Square Enix es una garantía en gráficos.





UN SUEÑO **LARGAMENTE ESPERADO**

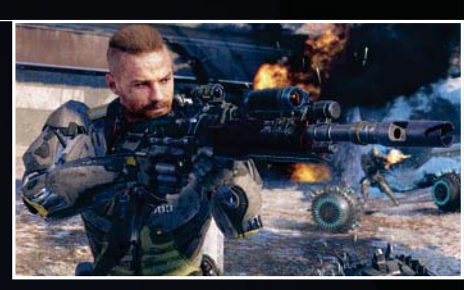
FINAL FANTASY VII REMAKE

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | SIN CONFIRMAR

Nomura, Kitase y Nojima, tres de los mayores responsables del original, siguen en la compañía y dirigirán el proyecto.

Desde que en 2005 Square Enix hiciera una demo técnica de PS3 con contenido de *Final Fantasy VII*, había un clamor unánime de los aficionados para ver un "remake" del mítico título de PSOne, considerado por muchos como el mejor juego de la historia. En el E3, la compañía japonesa confirmó, al fin, que ya lo está desarrollando, aunque aún tardará en ver la luz. Antes, veremos el simple "port" HD que se anunció hace unos meses y que, sorprendentemente, sigue adelante, si bien aún no tiene fecha (se especula con finales de 2015).
El hecho de que el "remake" se haya anunciado a estas alturas tiene su razón de ser: muchos de los responsables del original siguen en la compañía y no querían marcharse sin hacerlo. Así pues, sus principales responsables serán Tetsuya Nomura (director), Yoshinori Kitase (productor) y Kazushige Nojima (guionista). Teniendo en cuenta que Nomura está dirigiendo *Kingdom Hearts III* y supervisando *Final Fantasy XV* y que se enteró de este cargo al ver el tráiler, parece que el lanzamiento podría demorarse a 2017, como poco. Por ahora, lo único que se sabe es que el plantel de personajes será exactamente el mismo (Cloud, Aeris, Tifa, Barret, Sephirot...), aunque podría haber partes nuevas en la historia. Se especula con que el sistema de combate pueda renovarse, pero no está confirmado. En invierno se darán más detalles. Nos morimos de ganas por ver cómo luce el juego con el genial Luminous Engine de Square Enix.


Cloud aparecía al final del tráiler para confirmar lo que tanto llevábamos esperando.



CALL OF DUTY BLACK OPS III

PS4 / PS3 | ACTIVISION | SHOOTER | 6 DE NOVIEMBRE

El estudio Treyarch nos trasladará a un futuro en que los implantes tecnológicos han cambiado la guerra. Además de los típicos modos competitivos, esta vez la campaña tendrá cooperativo para cuatro jugadores, y las consolas de Sony tendrán una beta y los DLC por anticipado.



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

PS4 | UBISOFT | AVENTURA | 23 DE OCTUBRE

Como ya os contamos el mes pasado, los mellizos Jacob y Evie Frye serán los asesinos protagonistas de la nueva entrega de *Assassin's Creed*, ambientada en plena revolución industrial. Los carruajes, el gancho con cuerda y las guerras de bandas serán las principales novedades.



METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

PS4 / PS3 | KONAMI | AVENTURA | 1 DE SEPTIEMBRE

El último *Metal Gear* de Hideo Kojima promete ser su obra cumbre y un serio candidato a juego del año. El "resucitado" Big Boss será el protagonista de una aventura repleta de posibilidades y en la que conoceremos su paso al lado oscuro, con un guión que pondrá los pelos de punta.







Nathan Drake volverá de su retiro para deleitarnos con una aventura de postín.

LA **GLORIOSA RETIRADA** DEL LADRÓN

UNCHARTED 4

PS4 | SONY | AVENTURA | PRIMAVERA DE 2016

El guión será más adulto y profundo, al centrarse en las relaciones personales de Drake con sus allegados.

El nuevo juego de Naughty Dog en PS4 será una aventura de las que marcan tendencia. No en vano, sus dos máximos responsables, Bruce Straley (director) y Neil Druckmann (director creativo), repiten cargo respecto a *The Last of Us*, lo cual es una garantía total y absoluta. Como en las entregas anteriores, Nathan Drake será un tipo desenfadado, pero el guión promete ser más adulto y profundo, al centrarse mucho en las relaciones personales del protagonista: con su esposa Elena, con su hermano Sam, con su mentor Sully... Por lo que se sabe, la mayor parte del juego transcurrirá en África, en lugares como Madagascar y la República Democrática del Congo, adonde Drake irá en busca de Libertalia, una supuesta utopía pirata fundada por el capitán Henry Avery en el siglo XVII. Habrá modos multijugador, aunque por ahora no se han dado detalles al respecto.

La demo del E3, una de las más aclamadas de la feria, transcurría en un mercado y constaba de un tiroteo, que servía para ejemplificar que los entornos serán ampliamente destructibles, y de una huida a bordo de un todoterreno por una serie de empinadas cuestas. En esa segunda parte, se podían tomar diversas bifurcaciones en cada cruce, lo que da cuenta de que los escenarios serán más abiertos. En cuanto al nivel de detalle general, pocos juegos pueden mirarle a la cara a *Uncharted 4*. Ya falta menos para la llegada de este esperadísimo "vendeconsolas".

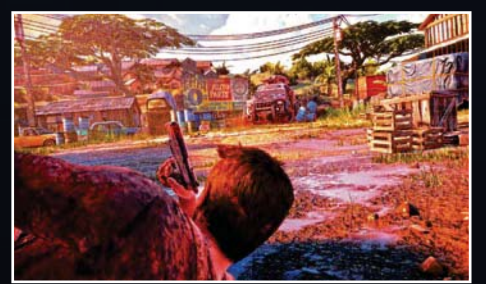


El gancho será la principal novedad jugable y propiciará espectaculares momentos.



Podremos pilotar vehículos por primera vez en la saga. Este jeep acabará enfangado.

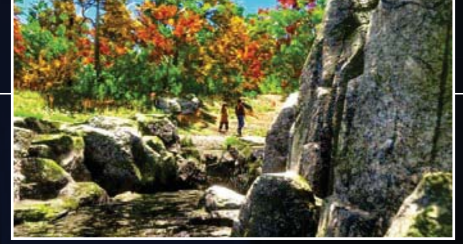




EL REGRESO **MÁS DESEADO**

SHENMUE III

PS4 **YS NET** **AVENTURA** **DICIEMBRE DE 2017**





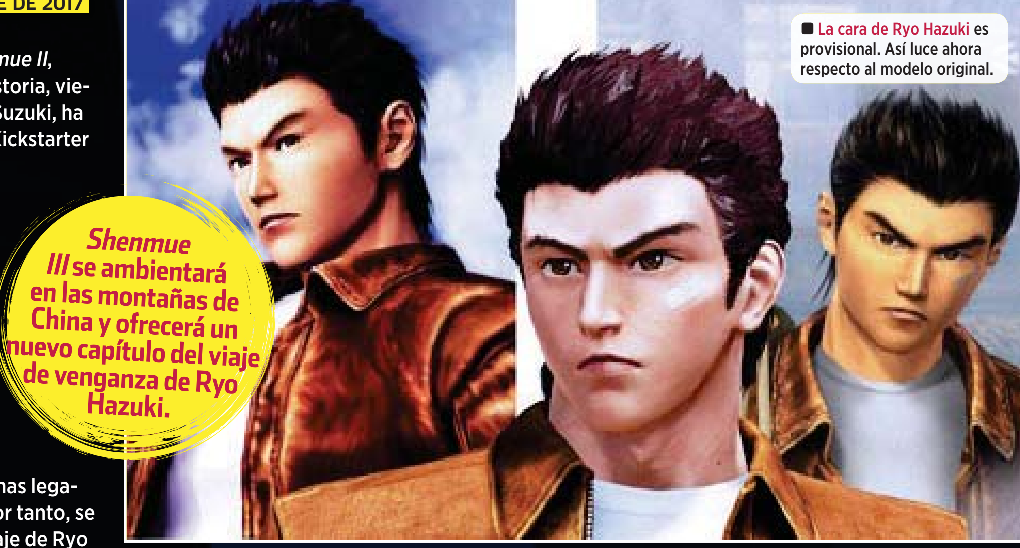
La relación entre Shenhua y Ryo será el hilo conductor de esta anhelada aventura.

Catorce años después de que *Shenmue II*, uno de los mejores juegos de la historia, viera la luz en Dreamcast, su creador, Yu Suzuki, ha anunciado la puesta en marcha de un Kickstarter para financiar la tercera entrega. Para cuando leáis esto, el plazo habrá acabado, pero la cifra objetivo se logró en sólo nueve horas...

El juego será una continuación directa de los anteriores, que nunca aparecieron en PlayStation, si bien se incluirán escenas para recordar lo acontecido en ellos (no descartamos que acabe lanzándose una remasterización, aunque eso es algo que depende de Sega, que, al parecer, está pendiente de resolver algunos problemas legales con el motor gráfico que se usó). Por tanto, se nos mostrará un nuevo episodio del viaje de Ryo Hazuki para enfrentarse a Lan Di, el asesino de su padre. Más concretamente, viajaremos por Bailu Village, Baisha y Choubu, tres pueblos ubicados en las montañas de China.

Las dos primeras entregas de la saga fueron pioneras en muchos aspectos, y lograban hacernos sentir dentro de un videojuego como nadie más lo ha logrado. Por eso, deberíais estar muy pendientes de él. Aún le quedan dos años y medio de cocción, pero sólo con que sea la mitad de bueno que los anteriores ya merecerá la pena.

Shenmue III se ambientará en las montañas de China y ofrecerá un nuevo capítulo del viaje de venganza de Ryo Hazuki.



La cara de Ryo Hazuki es provisional. Así luce ahora respecto al modelo original.





EN UNA **GALAXIA MUY LEJANA...**

MASS EFFECT ANDROMEDA

PS4 **ELECTRONIC ARTS** **ROL** **FINALES DE 2016**

La nueva entrega de la saga de rol y disparos de BioWare sigue mostrándose con cuentagotas. El tráiler del E3 fue realmente escueto, pero al menos ya sabemos que el juego estará ambientado muchos años después de la trilogía original y que nos permitirá descubrir una nueva galaxia. En el vídeo se podía ver a un misterioso personaje vestido con una armadura similar a la del comandante Shepard, pero no será él el protagonista de la aventura, sino un humano que, como es costumbre en la saga, podrá enamorarse de sus compañeros de tripulación.



El motor Frostbite 3 dará lo mejor de sí, sin medias tintas intergeneracionales.



Emily Kaldwin compartirá protagonismo con Corvo en esta esperadísima secuela.

LA **EMPERATRIZ** SE LANZA AL SIGILO

DISHONORED 2

PS4 **BETHESDA** **AVENTURA** **PRIMAVERA DE 2016**

Arkane Studios está trabajando en *Dishonored 2*, un rumor a voces que se confirmó durante el pasado E3. Ambientado quince años después de la primera entrega, esta secuela nos pondrá en la piel de la emperatriz Emily Kaldwin y en la de Corvo Attano, su protector, de modo que habrá que hacer frente a un nuevo usurpador. Cada protagonista tendrá unas habilidades y unas armas totalmente diferenciadas, aunque aún no está claro cómo se combinarán a lo largo de la aventura o si incluso se podrá elegir libremente entre ambos. En esta ocasión, además de la decadente ciudad de Dunwall, deberemos visitar también Karnaca, una ciudad costera en cuyas calles se ocultará la llave para restaurar a Emily en el trono. Lo que se ha visto hasta ahora promete muchísimo.





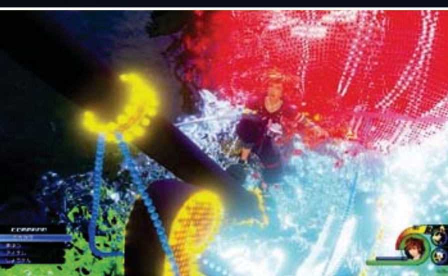
Sora volverá a enfrentarse a los sincorazón con ayuda de sus inseparables Goofy y Donald.

Kingdom Hearts III supone el regreso de una de las sagas más queridas y añoradas de la época dorada de PS2.



El director Tetsuya Nomura quiere incluir funciones online, pero no ha detallado cuáles.





VUELTA A LOS **REINOS DE DISNEY**

KINGDOM HEARTS III

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | SIN CONFIRMAR

La factoría rolera de Square Enix está que echa humo y parte de la culpa la tiene *Kingdom Hearts III*, la nueva entrega de la famosa saga inspirada en mundos de Disney. Eso sí, como el resto de proyectos en los que está embarcado el polifacético Tetsuya Nomura, no tiene una fecha concreta de lanzamiento. El protagonismo volverá a correr a cargo de Sora, Donald y Goofy, que contarán con nuevos ataques y habilidades para plantar cara a los sincorazón. En ese sentido, Nomura ya ha dicho que los jefes finales serán los más grandes de la saga y que los escenarios serán una parte más del espectáculo. Por ahora, sólo se ha confirmado uno inspirado en la película "Enredados", aunque habrá muchos más (habrá que ver si se saca partido a licencias adquiridas recientemente por Disney, como las de Star Wars y Marvel). En el último tráiler del juego, que combinaba jugabilidad con escenas de vídeo, se pudo ver a Xenahort y Eraqus de jóvenes, jugando al ajedrez. ¿Qué significará eso?



Eraqus y Xenahort tenían una presencia destacada en el vídeo que se mostró en el E3.





La endiablada dificultad de la saga seguirá siendo el santo y seña de esta nueva entrega, la primera desarrollada para PS4.

LA **MUERTE** NUNCA MUERE

DARK SOULS III

PS4 | FROMSOFTWARE | ROL | PRINCIPIOS DE 2016

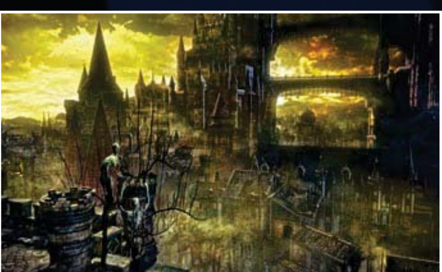
Apenas han pasado unos meses desde la salida de *Bloodborne* (del que aún no hemos visto su expansión) y FromSoftware ya ha anunciado que, a principios del próximo año, veremos la tercera entrega de *Dark Souls.* A diferencia de lo que sucedió con la segunda, la dirección volverá a correr a cargo del maestro Hidetaka Miyazaki, lo cual es una garantía de máxima calidad.

En el tráiler del E3, se pudo ver a un personaje colocándose una corona mágica, tras lo cual un enorme rey muerto despertaba, dispuesto a matar. Porque sí: la muerte será el pan nuestro de cada partida en *Dark Souls III,* que volverá a tirar de la jugabilidad con escudo, en contraste con los "bailes" de *Bloodborne.* La dirección artística volverá a ser para quitarse el sombrero, y se rumorea que podremos jugar en cooperativo con tres amigos e invadir otras partidas haciendo un ritual.



Técnicamente será muy superior a todo lo visto en los juegos para PS3.



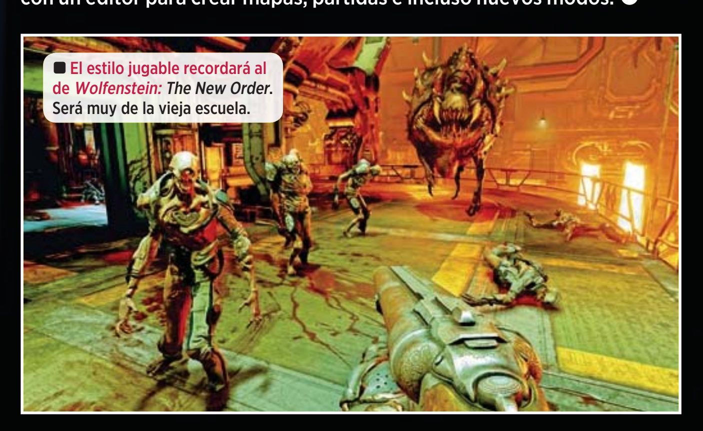


UN **PIONERO** DE LOS TIROS SUBJETIVOS

DOOM

PS4 | BETHESDA | ROL | PRIMAVERA DE 2016

Tras recuperar *Wolfenstein* para la causa, Bethesda devolverá al primer plano de la acción a otra saga mítica: *Doom.* El desarrollo está corriendo a cargo de ID Software, el estudio que la inició, que está poniendo el foco tanto en el modo Campaña como en el multijugador competitivo. El título se ha dejado ver ya de forma jugable y tiene una pinta espectacular: será un shooter de la vieja escuela, con pocas concesiones a las coberturas y escabechinas por doquier, gracias a la presencia de una brutal sierra mecánica. El multijugador se desarrollará en arenas pequeñas (con "power ups" para transformarse en demonio) y contará con un editor para crear mapas, partidas e incluso nuevos modos.



El estilo jugable recordará al de *Wolfenstein: The New Order.* Será muy de la vieja escuela.



En esta precuela, Faith deberá abrir los ojos a los alienados habitantes de Glass.

LA FE DE LA **SALTIMBANQUI URBANA**

MIRROR'S EDGE CATALYST

PS4 | ELECTRONIC ARTS | AVENTURA | 25 DE FEBRERO

El estudio sueco DICE nos traerá en febrero la precuela de uno de los juegos más originales y aclamados de la pasada generación. Así, veremos la conversión de la "runner" Faith en la heroína que despertó la conciencia de toda una ciudad. El "parkour" volverá a ser el eje central de todo, pero los movimientos serán aún más fluidos que en el original, para que nos sintamos los dueños de la ciudad, rebotando por paredes, subiendo por tuberías, agarrándonos a cornisas, saltando azoteas... La ciudad de Glass será enorme y la podremos explorar con total libertad. El sistema de combate, que era muy básico en el original, estará mejorado y los gráficos, con iluminación diurna y nocturna, serán de infarto.







El juego transcurrirá en Boston, 200 años después de un holocausto nuclear.



El sistema VATS permitirá ralentizar la acción para ser más preciso con los disparos.



Nuestro robot, el típico "señor manitas", nos ayudará tanto como nuestro perro.



Bethesda ha enseñado *Fallout 4* sin trampa ni cartón: los gráficos que veis serán los que haya el día de lanzamiento.

EL **YERMO** FLORECE DE NUEVO

FALLOUT 4

PS4 | BETHESDA | ROL | 10 DE NOVIEMBRE

Tras infinidad de rumores, *Fallout 4* es ya una realidad, y lo mejor es que es inminente, pues saldrá el 10 de noviembre, con una seria candidatura a ser uno de los juegos del año. Si Bethesda tuvo una conferencia en el E3 fue, por encima de todas las cosas, para hacer la primera demostración jugable del título, que se enseñó sin trampa ni cartón, con los gráficos que tendrá cuando se lance, más que competentes para un juego con un mundo tan vasto y repleto de detalles.

Nada más empezar, deberemos crearnos un personaje, hombre o mujer, con ayuda de un completo editor tridimensional y asignar diversos puntos de habilidad. Enseguida saltará la alarma nuclear y deberemos cobijarnos en un refugio para acabar despertando 200 años después, en una versión desolada de Boston. A partir de ese momento, se abrirá un mundo de posibilidades. Ya sea en primera o en tercera persona, podremos recorrer gigantescas extensiones de terreno con la típica mezcla de rol y shooter que caracteriza a la saga de Bethesda. En esta ocasión, habrá cerca de 50 armas, a las que podremos hacer más de 700 modificaciones. Siempre que nos topemos con gente, podremos elegir entre diversas respuestas, para granjearnos nuestra propia reputación. Uno de los elementos más destacados será el sistema de creación, que permitirá hacerse una casa e incluso todo un asentamiento. Por su parte, el nuevo Pip-boy ofrecerá minijuegos con regusto clásico.





LA **FUERZA** ES INTENSA EN ÉL

STAR WARS BATTLEFRONT

PS4 **EA** **SHOOTER** **17 DE NOVIEMBRE**

Este año, "Star Wars" volverá por todo lo alto, con el estreno del "Episodio VII". Antes llegará a PS4 *Battlefront*, el shooter en el que está trabajando DICE, el estudio creador de *Battlefield*. El juego estará muy enfocado al online, sin campaña, aunque habrá misiones de supervivencia que se podrán jugar offline, solo o a pantalla partida. El título recreará las principales batallas terrestres de la trilogía original, como las de Hoth y Endor, y podrán juntarse hasta cuarenta soldados, divididos entre rebeldes y fuerzas imperiales, que contarán con mochilas propulsoras, escudos o explosivos. La cámara se podrá colocar en primera persona o en tercera y habrá naves, como el Ala-X, el TIE Fighter o el Halcón Milenario. Sin duda, lo mejor será la recompensa a las rachas de bajas: la posibilidad de usar a Luke Skywalker, Darth Vader o Boba Fett. Su uso de la Fuerza, los sables láser o las pistolas ayudará a decantar las batallas. Gráficamente, lo que se ha visto hasta ahora es un auténtico espectáculo, digno del mejor homenaje a la saga de George Lucas.

Se recrearán las principales batallas de la trilogía original, como las de Hoth y Endor, con hasta 40 soldados en acción.


La batalla de Hoth, de *El Imperio contraataca*, estará recreada a la perfección.


Luke Skywalker y Darth Vader serán las mejores recompensas.



EL DÚO SACAPUNTAS TIRA DE **ARSENAL**

RATCHET & CLANK

PS4 **INSOMNIAC GAMES** **PLATAFORMAS** **PRIMAVERA DE 2016**

Tras su paso por Xbox One para hacer *Sunset Overdrive*, Insomniac Games volverá a hacer una exclusiva para Sony y será una nueva entrega de su saga más prolífica, *Ratchet & Clank*, aprovechando que en 2016 se lanzará una película de animación. Tanto es así que el juego estará basado en ella e incluirá más de una hora de vídeos, algunos de ellos extraídos, precisamente, del filme. El objetivo será salvar la galaxia Solana de las garras del malvado Drek, con ayuda de personajes como el Capitán Qwark y otros nuevos que harán su debut. El juego estrenará nuevas localizaciones y contará con un armamento más extenso que nunca, para poder hacer frente a los numerosos jefes finales.


Insomniac tirará, una vez más, de una de las sagas que más alegrías le ha dado.



Matt Stone y Trey Parker han vuelto a trabajar con Ubisoft para hacer este RPG.

EL **NIÑO NUEVO** DEL BARRIO SE MUDA

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT HOLE

PS4 **UBISOFT** **ROL** **SIN CONFIRMAR**

Tras el éxito de *South Park: La Vara de la Verdad* en PS3, Ubisoft se ha decidido a hacer un nuevo RPG inspirado en el irreverente universo de "South Park", aunque en esta ocasión el desarrollo no está corriendo a cargo de Obsidian Entertainment, sino de Ubisoft San Francisco. El título será una secuela del anterior (volveremos a encarnar a un chico recién llegado a las tierras de Cartman, Kyle, Stan, Kenny y compañía) y volverá a apostar por los combates por turnos, pero las parodias medievales-fantásticas dejarán paso a las de superhéroes.







Este reseteo combinará el concepto de mundo abierto con el tuneo de hace años.

MEZCOLANZA DE **ESTILOS AL VOLANTE**

NEED FOR SPEED

PS4 | ELECTRONIC ARTS | VELOCIDAD | 5 DE NOVIEMBRE

Tras tomarse un año sabático, la saga *Need for Speed* volverá al asfalto con un reseteo que combinará las ideas de las entregas más recientes (*Most Wanted*, *Rivals*) con las que vieron la luz en los tiempos de PS2 (*Underground*, *Carbono*). En otras palabras, será un juego de mundo abierto, pero con mucho componente de tuning y carreras urbanas, algo que los fans llevaban tiempo solicitando.

El estudio que se está ocupando del desarrollo es Ghost Games, que ya se ocupó de *Need for Speed Rivals*, después de que Criterion quedara casi desmantelado. Así pues, el juego transcurrirá en la ciudad ficticia de Ventura Bay, que será una enorme ciudad abierta, con la peculiaridad de que sólo podremos jugar de noche. A priori, esto podría parecer un paso atrás respecto a las anteriores entregas, pero en términos técnicos dará pie a una iluminación espectacular, con reflejos y destellos por doquier.

El juego contará con un hilo narrativo y ofrecerá pruebas de cinco tipos, que dejarán patente el tono arcade: velocidad, estilo, diseño, banda y forajido. Así pues, no sólo habrá que correr más que nadie, sino derrapar para sumar puntos, tunear el coche, correr en compañía de otros usuarios, huir de la policía como alma que lleva el diablo... La demo que se mostró en el E3 era una bestialidad: si no hay bajón gráfico, mucho ojo con *Need for Speed*.

NFS será de mundo abierto, pero tendrá mucho componente de tuning y carreras urbanas, al estilo de *Underground* y *Carbono*.

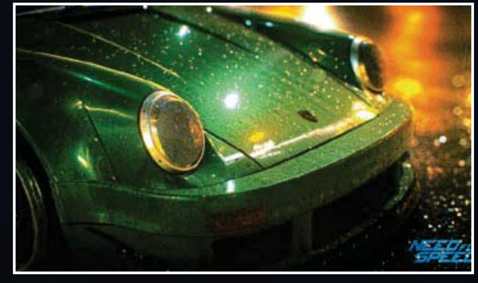


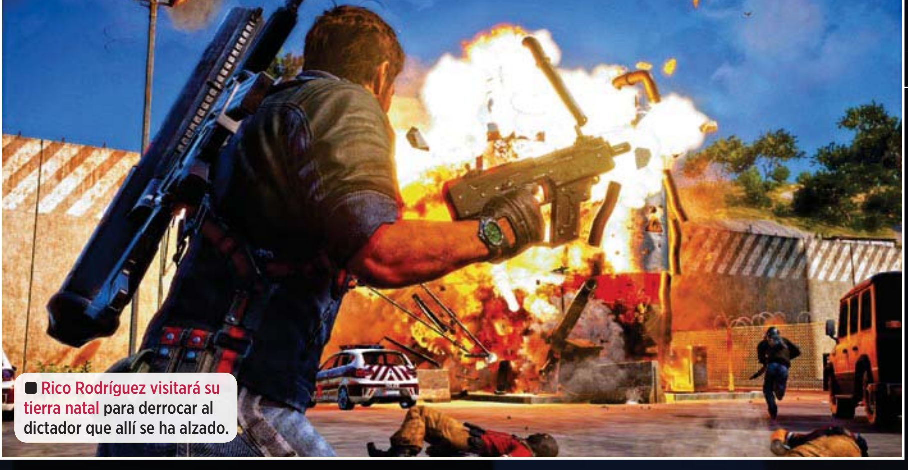
Todo transcurrirá de noche, de modo que los efectos de iluminación quitarán el hipo.



La policía nos pisará los talones a poco que demos rienda suelta al acelerador.






Rico Rodríguez visitará su tierra natal para derrocar al dictador que allí se ha alzado.





Just Cause 3 nos permitirá movernos libremente por una enorme isla en la que además casi todo se puede destruir.

UN "SANDBOX" **RICO...** Y CON FUNDAMENTO

JUST CAUSE 3

PS4 | **SQUARE ENIX** | **AVENTURA** | **1 DE DICIEMBRE**

El estudio sueco Avalanche será uno de los grandes animadores de la recta final de 2015, gracias a *Mad Max* y *Just Cause 3*. En esta ocasión, el aguerrido Rico Rodríguez volverá a la República de Medici, su isla natal, para derrocar al general Di Ravello, un militar que ha impuesto su tiranía en el lugar. La destrucción será el ingrediente principal de este gigantesco "sandbox", pues casi cualquier edificación se podrá reducir a fosfatina. Para ello, el protagonista contará con su inseparable paracaídas y con un traje volador que le permitirá surcar los cielos con mucha más agilidad que antes. A eso, añadid la presencia de un gancho que no sólo se podrá utilizar para agarrarse a cosas, sino también para unir diversos elementos y hacer que choquen entre ellos, con el consiguiente riesgo de explosión (un barril de gasolina siempre es un barril de gasolina).
En el E3, se anunció por fin la fecha de salida de esta aventura: el 1 de diciembre. Sólo saldrá para la nueva generación, por lo que el aprovechamiento del hardware de PS4 promete ser espectacular. ¡Que se haga la luz de la destrucción!

ESTRATEGIA DE **ASEDIO**

RAINBOW SIX SIEGE

PS4 | **UBISOFT** | **SHOOTER** | **13 DE OCTUBRE**

Después de varios años en barbecho, la saga *Rainbow Six* se infiltrará en PS4 con una entrega que tendrá un marcado componente táctico, alejado del de la mayoría de shooters subjetivos. Habrá un modo Campaña, pero, por ahora, lo que mejor se conoce del título es su multijugador, en el que se enfrentarán terroristas y fuerzas especiales. Podremos hacer rápel por las paredes, usar drones, derribar paredes a mazazos... Dado que habrá rehenes, habrá que andarse con ojo.
En el E3, se anunció el modo Terrohunt, un cooperativo para cinco en el que nos enfrentaremos a la IA.




Cada clase contará con armas distintas, por lo que los asedios serán muy tácticos.



MINECRAFT STORY MODE

PS4 / PS3 | **TELLTALE** | **AVENTURA** | **OTOÑO**

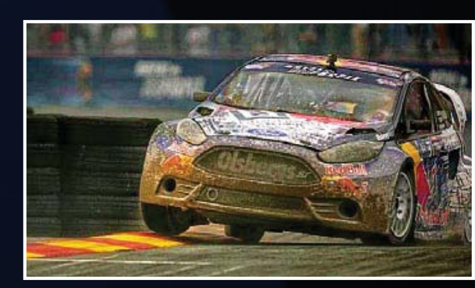
Telltale está desatada con sus aventuras gráficas y la próxima IP en abrazar su peculiar estilo será *Minecraft*. El pixelado universo de Mojang se utilizará para plantear un juego narrativo en el que Jesse y sus amigos deberán encontrar la célebre Orden de la Piedra.



THE WALKING DEAD: MICHONNE

PS4 / PS3 | **TELLTALE** | **AVENTURA** | **OTOÑO**

Telltale no se olvida de su idilio con *The Walking Dead* y próximamente lanzará una nueva miniserie de tres episodios, inspirados en los cómics de Robert Kirkman y centrados en el personaje de Michonne. Conviene resaltar que, para poder jugar, hará falta tener, al menos, el primer episodio de *TWD: Temporada 2.*



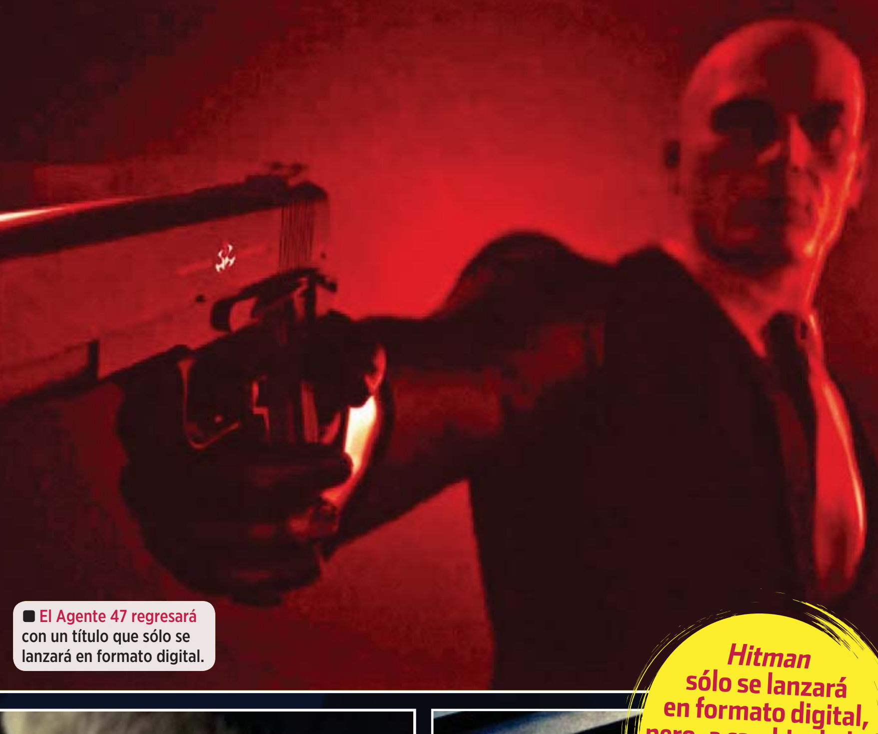
PROJECT CARS 2

PS4 | **SLIGHTLY MAD** | **VELOCIDAD** | **SIN CONFIRMAR**

Apenas han pasado dos meses desde el estreno del primer juego, pero Slightly Mad Studios ha anunciado ya una nueva entrega de *Project CARS.* Habrá 50 localizaciones, algunas de ellas de tierra y nieve (parece que los rallies harán su debut), y el modo Carrera contará con cooperativo para dos jugadores.







El Agente 47 regresará con un título que sólo se lanzará en formato digital.

Hitman sólo se lanzará en formato digital, pero, a cambio, habrá actualizaciones muy a menudo, todas ellas gratuitas.



Las posibilidades a la hora de abordar las misiones serán más amplias que nunca.





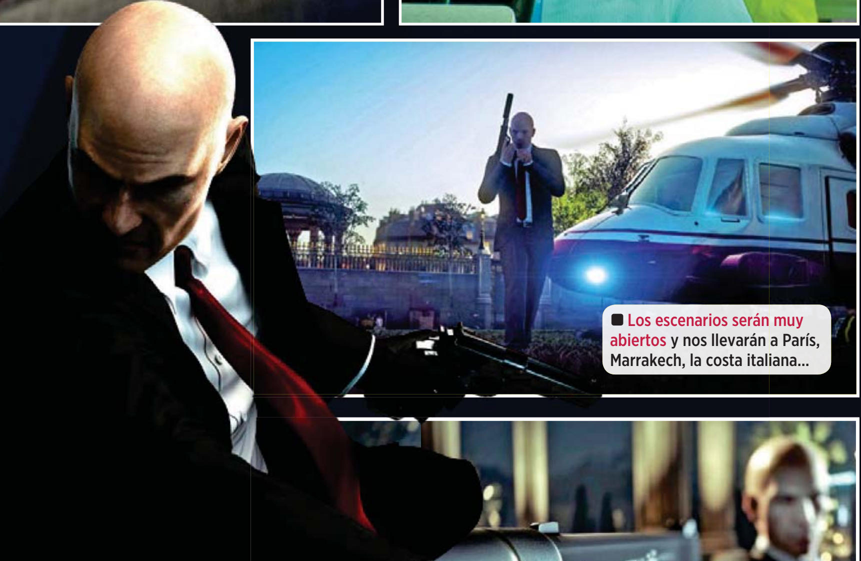
UN **ASESINO** METICULOSO

HITMAN

PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | 8 DE DICIEMBRE

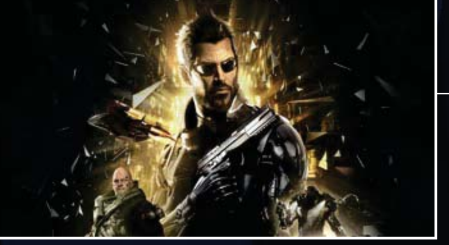
El asesino mejor trajeado del mundo volverá a hacer encargos a partir del 8 de diciembre, cuando Io-Interactive dará comienzo a su nueva aventura, que sólo se lanzará en formato digital y que se irá actualizando progresivamente con nuevas misiones y localizaciones, sin tener que pagar ni un céntimo más. A priori, no está contemplada una edición física, algo extraño para una superproducción como ésta.

El Agente 47 contará con más posibilidades que nunca de cara a afrontar las misiones. Se podrá actuar con sigilo o por la fuerza, aprovechando al máximo los entornos, cuyo tamaño será enorme. Siempre nos quedará el recurso del gatillo fácil, pero lo más satisfactorio será infiltrarse en los sitios y ejecutar los encargos sin levantar sospechas. De momento, se ha confirmado que visitaremos lugares como París, Marrakech y la costa italiana, aunque habrá muchos más, tanto en el momento del lanzamiento como mediante las futuras actualizaciones.



Los escenarios serán muy abiertos y nos llevarán a París, Marrakech, la costa italiana...

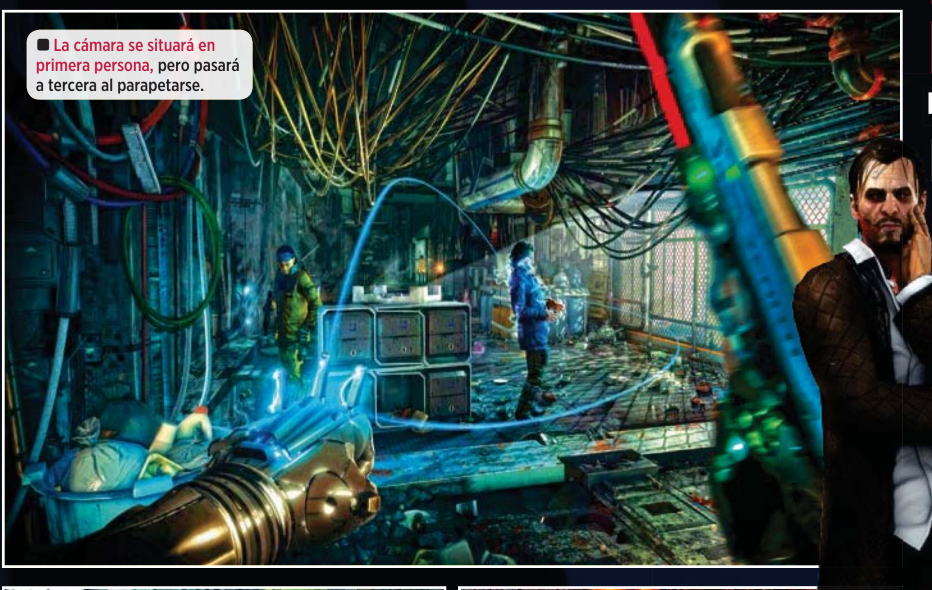




UN **MUNDO SEGREGADO**

DEUS EX MANKIND DIVIDED

PS4 **SQUARE ENIX** **ACCIÓN** **2016**



La cámara se situará en primera persona, pero pasará a tercera al parapetarse.

Hace un par de años, el estudio Eidos Montreal nos deleitó con un reseteo de la saga *Deus Ex* de la que próximamente veremos la secuela. A diferencia de *Thief*, que es el último juego lanzado por el estudio, *Mankind Divided* estará hecho exclusivamente para la nueva generación con Dawn Engine, un nuevo y potente motor gráfico.

Mankind Divided se ambientará en 2029, en una sociedad que ha despreciado a las personas con implantes.

El protagonista volverá a ser el agente Adam Jensen que, en el año 2029, deberá moverse por un mundo en que los aumentados (humanos con implantes tecnológicos) han sido segregados del resto de la sociedad, con las tensiones que eso supone. La acción y el sigilo se darán la mano en un desarrollo que combinará momentos en primera persona y en tercera persona, según estemos moviéndonos libremente o contra coberturas.





El juego sólo saldrá para PS4 y eso se notará en la faceta técnica.

NUEVO ESPADAZO DE **PLATINUM GAMES**

NieR NEW PROJECT

PS4 **SQUARE ENIX** **ROL** **SIN CONFIRMAR**

Uno de los anuncios más inesperados del E3 fue esta secuela de *NieR*, un juego de culto que apareció en PS3. Su nombre aún es provisional, pero el desarrollo está corriendo a cargo del reputado estudio Platinum Games (*Bayonetta*, *Vanquish*), con la participación de gente que ha trabajado en títulos como *Dragon Quest X*, *Drakengard*, *Metal Gear Rising*, *Tekken* o *Final Fantasy XIV*.

Apenas se han desvelado detalles del proyecto, pero será un RPG de acción en tercera persona, con una dirección artística que promete quitar el hipo. Habrá tres personajes jugables y se mantendrá el estilo del primero, pero con toques de acción al más puro estilo Platinum Games.



El tono será el de un RPG de acción, pero es de esperar que con un frenesí a lo Platinum.



El lenguaraz Lo Wang se liará a tiros y espadazos en este juego con cooperativo.

MERCENARIO DE **ESPADA, MAGIA Y BALA**

SHADOW WARRIOR 2

PS4 **DEVOLVER DIGITAL** **ACCIÓN** **2016**

El estudio Flying Wild Hog está trabajando en esta secuela de *Shadow Warrior*, bajo el paraguas de Devolver Digital, que no para de alumbrar juegos sangrientos. El protagonista volverá a ser el mercenario Lo Wang, que deberá hacer frente a hordas de demonios, ya sea en solitario o aprovechando el cooperativo para cuatro jugadores, que será uno de los puntos fuertes del juego.

La perspectiva será la de un shooter en primera persona, pero no sólo habrá disparos, sino también katanazos y magia. Todo será poco para acabar con los demonios. Los niveles se generarán aleatoriamente, lo que promete aumentar mucho la rejugabilidad.




MÁS **ROL A LA JAPONESA**

STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

PS4 | SQUARE ENIX | ROL | 2016

Square Enix lleva cultivando el género del rol desde hace una eternidad. Precisamente, una de sus sagas más longevas es *Star Ocean*, de la que veremos una nueva entrega el próximo año, a cargo del estudio Tri-Ace. Como ha sucedido históricamente con otros muchos J-RPG de la compañía, será exclusivo de una consola de Sony, PS4 en este caso.

El juego estará ambientado entre los sucesos de *The Second Story* y los de *Till the End of Time*, siglos después de que los humanos hayan dejado la Tierra. Así, en el sistema estelar Faykreed, el maestro espadachín Fidel Camuze y su amigo de la infancia Miki Sauvester deberán salvar a su pueblo de la destrucción. Una de las novedades más destacadas serán las transiciones sin cortes entre la acción propiamente dicha y los vídeos, lo que contribuirá a dar una mayor profundidad a la narrativa. En términos jugables, habrá nuevas mecánicas para los combates, si bien aún no se han desvelado grandes detalles. La estética será tan colorida como es habitual en la saga, pero con efectos dignos de la nueva generación.

Las transiciones sin cortes entre la acción propiamente dicha y los vídeos hará que la narrativa sea más profunda.


El próximo *Star Ocean* llegará a lo largo de 2016 y será exclusivo de PS4.




EL PIONERO GANA **MÚSCULO**

STREET FIGHTER V

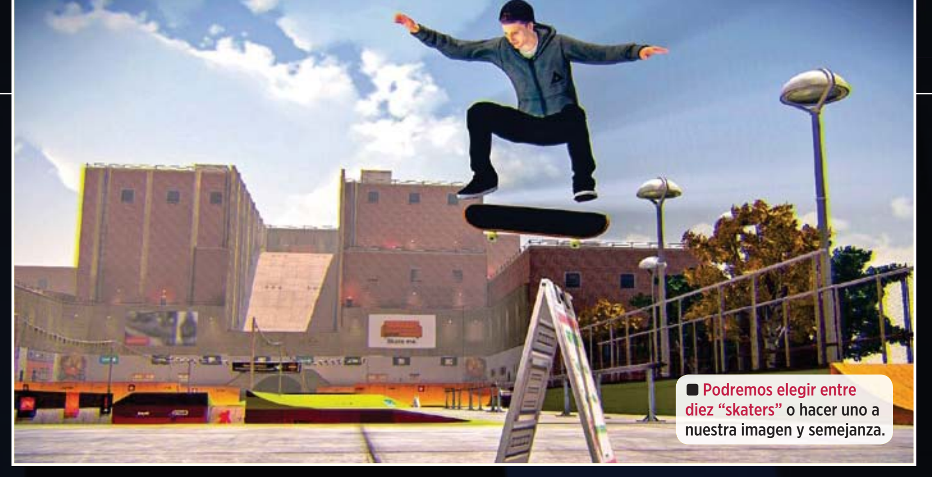
PS4 | CAPCOM | LUCHA | 2016

Una vez lanzadas todas las ediciones habidas y por haber de *Street Fighter IV*, Capcom lleva ya muy avanzado el desarrollo de la quinta entrega numerada de su saga de lucha, que sentó cátedra desde su primera aparición en los salones recreativos. En lo que a consolas respecta, será exclusivo de PS4, con la peculiaridad de que habrá multijugador cruzado con la versión de PC. Por ahora, se han confirmado seis de los personajes del plantel, todos viejos conocidos: Ryu, Chun-Li, Bison, Charlie Nash, Birdie y Cammy. En cuanto a los escenarios, se han confirmado dos, en Inglaterra y China, y parece que ofrecerán interactividad para rematar a los rivales contra algunas de sus estructuras. Jugablemente, se mantendrá el sistema de siempre de tres puñetazos y tres patadas, pero volverá la barra de resistencia (con las famosas estrellitas si rebosa) y habrá otras que marcarán los contraataques, los movimientos sorpresivos y los estados especiales.

El juego sólo saldrá en PS4 y PC, de modo que habrá multijugador cruzado entre las dos plataformas.


Bison y Birdie son dos de los seis personajes que se han confirmado por ahora.





Podremos elegir entre diez "skaters" o hacer uno a nuestra imagen y semejanza.



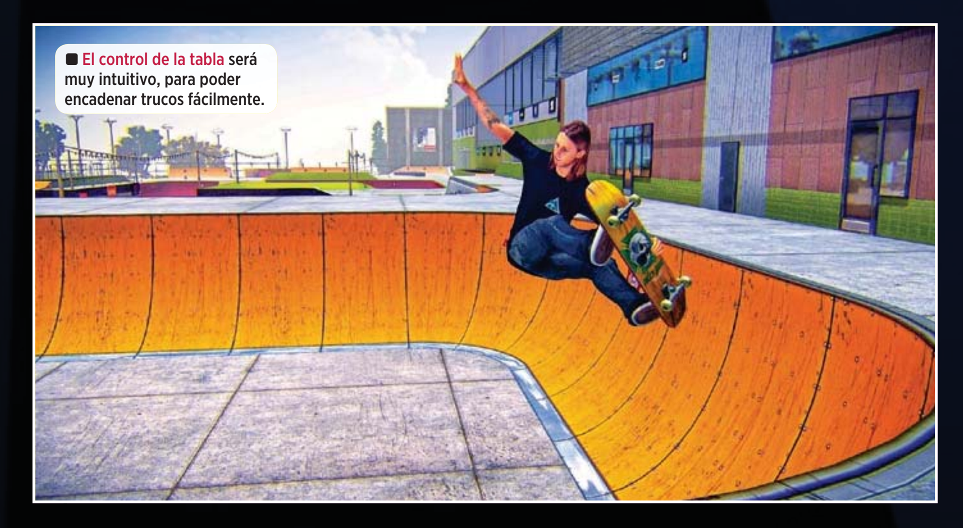

REGRESA EL **REY DEL MONOPATÍN**

TONY HAWK'S PRO SKATER 5

PS4 / PS3 | ACTIVISION | DEPORTIVO | 29 DE SEPTIEMBRE

Habrá multijugador para veinte personas y se podrán crear parques para luego compartirlos con la comunidad.

Tras relegarla al olvido durante mucho años, Activision se ha decidido a resucitar una de las sagas más queridas de las generaciones de PSOne y PS2: *Tony Hawk Pro Skater*. El juego llegará a PS4 el 29 de septiembre y también habrá una versión para PlayStation 3 que, a priori, debería aterrizar antes de que acabe el año. Dado el tiempo transcurrido, todo el contenido estará hecho desde cero: arquitectura de los niveles, control de la tabla, objetivos que cumplir... Por la información que se ha desvelado hasta ahora, parece que podremos elegir entre diez "skaters": Tony Hawk, Nyjah Huston, Riley Hawk, Aaron "Jaws" Homoki, Ishad Wair, Leticia Bufani, Chris Cole, David González, Andrew Reynolds y Lizzie Armanto. Asimismo, podremos crear un personaje propio y personalizar sus rasgos a nuestro antojo. Habrá un contenido de reserva que ofrecerá diversas recompensas inspiradas en los años 80, como un "skin" del propio Tony Hawk y varias tablas, incluida una antigravitatoria.
Uno de los aspectos más importantes de *Tony Hawk Pro Skater 5* será, sin duda, su multijugador online. Podremos competir en sesiones en las que se podrán juntar hasta veinte personas. Habrá un sistema de subida de nivel, a medida que logremos experiencia, e incluso podremos crearnos nuestros propios parques de patinaje, para luego compartirlos con el resto de la comunidad. El apartado técnico no parece que vaya a ser particularmente rompedor, pero con que se mantenga la jugabilidad de las entregas antiguas ya habrá mucho terreno ganado.


El control de la tabla será muy intuitivo, para poder encadenar trucos fácilmente.



LEGO MARVEL VENGADORES

PS4 / PS3 | WARNER BROS | AVENTURA | OTOÑO

Las piezas de Lego no se toman ni un respiro y, en los próximos meses, las veremos tomar la apariencia de los personajes de las dos películas de "Los Vengadores", como Thor, IronMan, el Capitán América, Hulk, Viuda Negra u Ojo de Halcón. El desarrollo será el de siempre.



SAINT SEIYA SOLDIERS' SOUL

PS4 / PS3 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 25 SEPTIEMBRE

Los caballeros del zodíaco saldrán a combatir en una entrega que estará inspirada en buena medida en el anime más reciente, con los caballeros de oro y sus armaduras de dioses como protagonistas. Lo está desarrollando Dimps, el estudio que hizo *Dragon Ball Xenoverse*.



PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2

PS4 | ELECTRONIC ARTS | SHOOTER | 2016

El peculiar shooter multijugador de PopCap Games recibirá una nueva entrega el próximo año, que volverá a conceder una gran importancia a las actualizaciones. De partida, habrá seis clase nuevas, doce mapas y un modo para un jugador. Admitirá hasta 24 usuarios.



ORGANIZA:







Abierto al Público: de 10 a 20h. **1 de octubre, sólo profesionales y entradas V.I.P.**

#WeAreGamers

TE ESPERAMOS EN LA GRAN FERIA DEL VIDEOJUEGO

PROMUEVE:



COLABORA:



Entradas a la venta en: **www.madridgamesweek.com**
Taquillas de Feria de Madrid durante los días del evento
y tiendas **GAME**





NOVEDADES





PÁGINA 48

BATMAN ARKHAM KNIGHT

La primera aventura de Batman en PS4, ha cumplido con creces las expectativas. Un juego espectacular técnicamente y con novedades jugables.

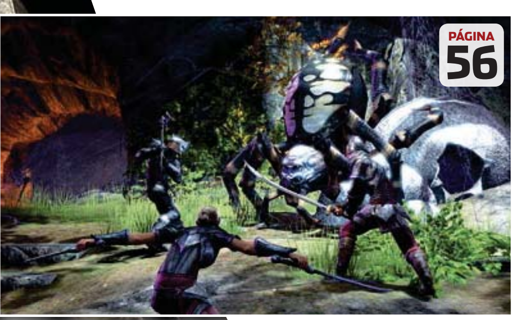
PÁGINA 54

» **F1 2015.** El mundial de la Fórmula 1 se estrena en PS4 con un juego que refleja con fidelidad todo el espectáculo de esta competición, con sus coches, pilotos, escuderías y circuitos reales. Una licencia que huele a gasolina y que explota el potencial de la nueva generación.



PÁGINA 52

» **LEGO Jurassic World.** El universo LEGO viaja hasta el jurásico para permitirnos revivir las cuatro películas de la saga, las tres clásicas y la nueva. Y lo mejor es que en esta ocasión también podemos convertirnos en dinosaurios creados a base de piezas LEGO.



PÁGINA 56

» **The Elders Scrolls Online.** Visitar Tamriel, recorrer sus paisajes, derrotar a sus criaturas y hacer evolucionar a nuestro héroe es todavía mejor cuando lo hacer en compañía de miles de jugadores. Un multijugador masivo de atractivo planteamiento y sin cuotas.

AL CALOR DEL VERANO

A principio del verano, antes de que nos empecemos a ir de vacaciones en desbandada, siempre se producen algunos lanzamientos tan interesantes como los que vais a ver en estas páginas. Desde la espectacular aventura de Batman *en Arkham Knight*, a la simpática mezcla de plataformas, exploración y puzzles de *LEGO Jurassic World*, con una fórmula de sobra conocida por todos, pero siempre divertida. Además, el juego oficial del mundial de F-1 se estrena en PS4 y el fabuloso mundo de *The Elder Scrolls* llega al multijugador masivo. Y para los fans del anime y la lucha, allá va la explosiva propuesta de *J-Stars Victory VS+* con los personajes más carismáticos del mundo del manga. La propuesta se completa con remasterizaciones y descargables, de original planteamiento... No parece mucho, pero es que ya sabéis que es con los calores del verano con lo que se cocinan los grandes juegos que todos esperamos ver en nuestras consolas esta Navidad. Aunque PS3 y PS Vita están de capa caída...

PS4

PS VITA

» Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

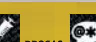


Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA
 CONTENIDO DISCRIMINATORIO

 DROGAS
 SE DICEN PALABROTAS
 SEXO
 JUEGO DE TERROR

 CONTENIDO VIOLENTO
 ENSEÑA A JUGAR

 EDAD JUEGO EN RED



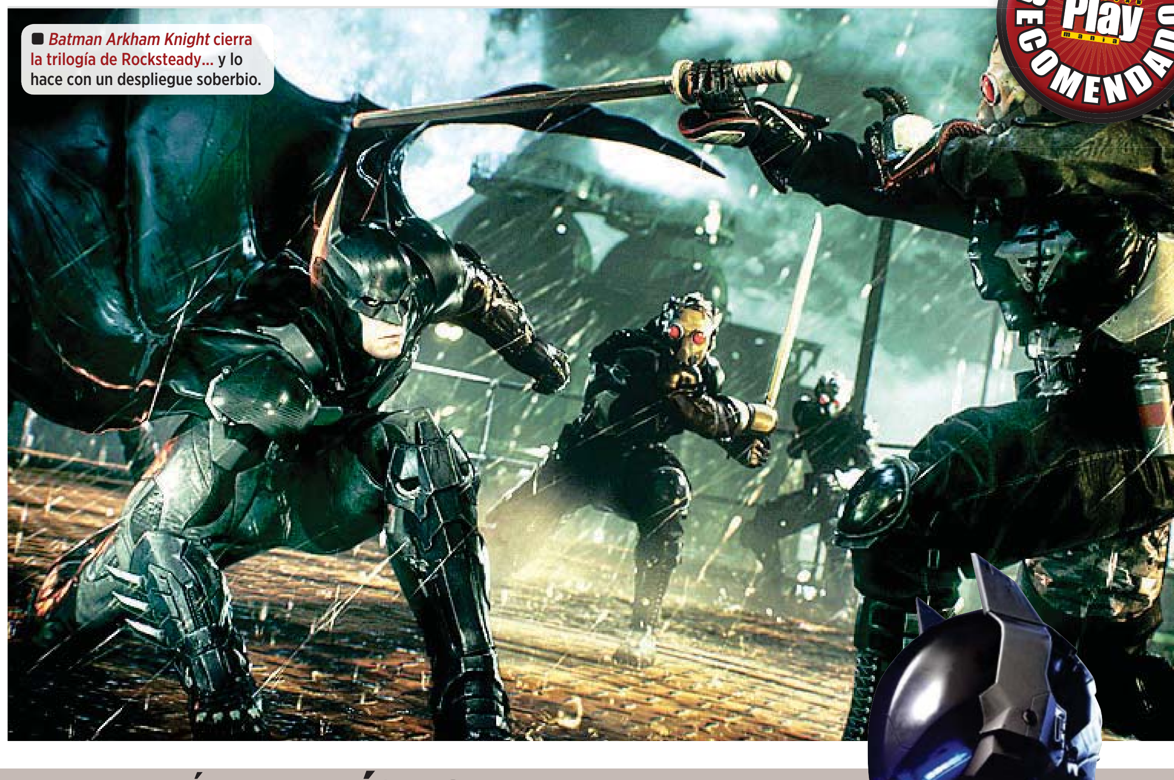
Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **ROCKSTEADY STUDIOS**
Editor: **WARNER BROS.**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **119,95 €**


JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.batmanarkhamknight.com



■ *Batman Arkham Knight* cierra la trilogía de Rocksteady... y lo hace con un despliegue soberbio.

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

SÉ EL HÉROE... Y TAMBIÉN SU **VEHÍCULO**

Batman Arkham Knight

La noche vuelve a caer sobre Gotham y, con ella, llega un nuevo complot para acabar con su protector. Pero por suerte, esta vez Batman no está solo...

Pocas sagas de videojuegos creadas en el siglo XXI han sido tan influyentes, decisivas e imitadas como la serie *Arkham* de Rocksteady Studios. Con *Arkham Asylum* culminaron no solo uno de los mejores juegos de superhéroes jamás creados, sino que algunos de sus elementos, como el sistema de combate, fue copiado por otros títulos hasta la extenuación. Su camino ascendente siguió con *Arkham City*, que ofreció una ciudad aún más grande y, por fin, abierta, junto a un montón de nuevos desafíos y villanos. Tras este nuevo logro, los creadores de la serie se pusieron manos a la obra con el juego que cerraría su trilogía en la nueva generación. En este tiempo, otro estudio de Warner se sacó de la manga *Arkham Origins*, una precuela que, a pesar de ser muy continuista en lo jugable, contó con una gran historia y unos combates contra jefes finales simplemente épicos. Y ahora, Rocksteady vuelve a escena para culminar aquello que inició. ¿Lo habrán conseguido? La respuesta es un sí rotundo...

La trama arranca con el Espantapájaros lanzando un nuevo órdago para acabar con Gotham, sus habitantes y su protector, al liberar una letal toxina. Sus demoledores resultados invitan a evacuar la ciudad, quedando el Caballero Oscuro y la policía para intentar mantener el orden. Un orden que apenas dura 24 horas, cuando los principales villanos, como El Pingüino, Dos Caras, Riddler o Hiedra Venenosa se unen al Espantapájaros para acabar con Batman. A ellos se une una nueva figura creada para la ocasión, el Caballero Arkham, quien comanda un

UNA ÚNICA NOCHE PARA **SALVAR** GOTHAM



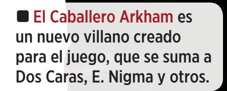
1 NUEVO COMPLOT. Batman se enfrenta a un nuevo ardid preparado por El Espantapájaros, que ha reunido a otros villanos para acabar con él.



2 ALIADOS. Catwoman, Robin y Nightwing le ayudarán en momentos puntuales de la aventura, sin olvidar el importante papel del Batmóvil...



3 MEJORADO. El sistema de combate, el modo Detective, la forma de movernos y explorar el entorno... Todo vuelve, pero con nuevos detalles.


■ El Caballero Arkham es un nuevo villano creado para el juego, que se suma a Dos Caras, E. Nigma y otros.



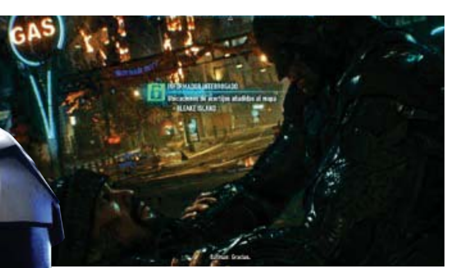
El combate en Batmóvil es muy divertido. Las líneas marcan la trayectoria de los proyectiles enemigos. Es mejor alejarse...

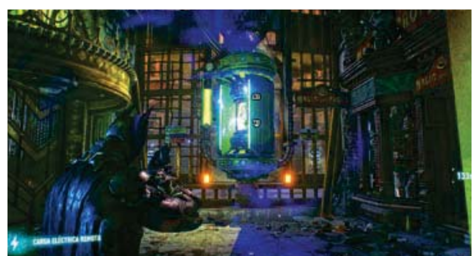


Los desafíos de Edward Nigma vuelven más variados que nunca. Algunos requieren alternar el manejo de dos héroes, hay carreras...



Fliparás con algunos efectos visuales. Técnicamente estamos ante un juego de verdad de nueva generación.





EL BATMÓVIL, EL GRAN AMIGO DEL HÉROE



PUZZLES. Algunos puntos de la trama solo se pueden superar con ayuda del Batmóvil, como subir para este ascensor.



TANQUE. Para derrotar a los drones debemos usar la artillería pesada además de habilidades como el pirateo a distancia.



COMBATE. Su uso está presente hasta en el combate a pie. Si está cerca mientras peleamos, podemos usarlo para rematar...

***Arkham Knight* tiene una resolución nativa de 1080 p y se mueve a 30 frames por segundo que son constantes durante el 99% de la aventura. Es muy, muy espectacular y vistoso.**

importante ejército, compuesto por soldados y drones altamente destructivos, para ayudar a llevar a cabo el plan de El Espantapájaros. No diremos nada más de la trama, porque es uno de los puntos fuertes del juego, con sorpresas, giros inesperados y otros aspectos narrativos que han hecho de Rocksteady el reputado estudio que es hoy. Y, de hecho, *Arkham Knight* ayuda a engordar esta reputación aún más porque consigue algo muy importante: que el juego resulte fresco y, al mismo tiempo, tan divertido como las anteriores entregas. Una tarea complicada tras dos juegos imponentes, que consigue introduciendo un nuevo elemento, tan importante como el propio héroe: su vehículo. El Batmóvil era uno de los aspectos que más pedían los fans de la serie y por fin se ha incluido, dándole un papel central en toda la aventura. No solo es un nuevo medio de transporte para recorrer la rediseñada Gotham, sino que muchos puzzles, tareas secundarias y situaciones de la trama solo podemos superarlas poniéndonos al volante (o manejándolo de forma remota). Eliminar un grupo de enemigos que nos tiene atrapados, tirar abajo paredes que nos bloquean el paso, desactivar minas o superar enrevesados circuitos de E. Nigma son solo algunos de los retos que nos esperan a los mandos del Batmóvil.

Y no solo eso: presionando L2 transformamos nuestro veloz Batmóvil en un letal tanque para acabar con los drones. En esta forma perdemos velocidad, pero ganamos movilidad (podemos desplazarnos lateralmente) y artillería, además de poder usar otros gadgets como distintos tipos de sónar o un cabestrante o cable. Y tranquilos, que pese al peso del vehículo en el desarrollo del juego, no faltan los demás elementos que han hecho grande a la serie, como el combate, los

La trama está repleta de sorpresas y giros que no esperas. Es de esos juegos que te atraparán hasta el mismísimo final.



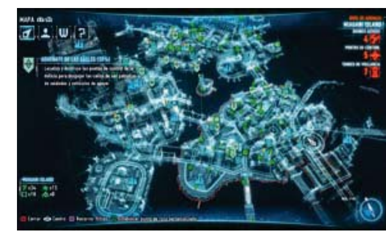
Casi todos los gadgets vuelven con algún nuevo truco. Apenas hay novedades, salvo este sintetizador de voz para imitar a otros...



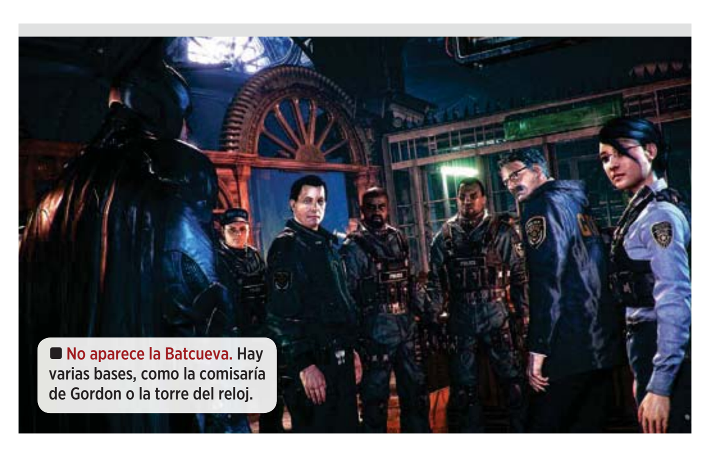
El control del batmóvil en modo "coche" es algo duro al principio (tiende a derrapar bastante).



Cuando acabamos el juego todavía tenemos que completar la aventura la 100% para ver el verdadero final.


El mapa es ahora en 3D y refleja todo tipo de datos como los que revelan los matones de Riddler...


El árbol de mejoras es más grande que nunca, al incluir dos categorías centradas en el coche.


No aparece la Batcueva. Hay varias bases, como la comisaría de Gordon o la torre del reloj.



En combate disponemos de nuevas mañas, como desarmar a los enemigos.

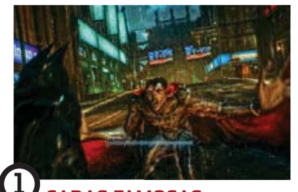
Completar la trama puede llevar 12-15 horas, pero más de 40 si quieres ver el verdadero final, sólo accesible tras completar el 100% de la aventura.



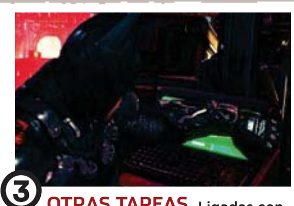
modos Detective y Depredador o las misiones de Los Más Buscados, que son como pequeñas "aventuras" centradas en un villano o personaje específico. En todos estos casos también hay novedades. Así, por ejemplo, en el combate hay nuevos tipos de enemigos (como los médicos que "resucitan" y electrifican a los enemigos abatidos), nuevas acciones como desarmar al enemigo y utilizar su arma blanca en su contra o, en momentos puntuales, poder alternar el control entre Batman y un aliado como Catwoman, Robin o Nightwing, pudiendo incluso realizar espectaculares ataques conjuntos con ellos. El modo Depredador nos permite ahora encadenar, de forma muy sencilla, un combo de bajas utilizando un indicador de "intimidación", que por ejemplo se vacía si somos detectados, mientras que el modo Detective recupera la posibilidad de rebobinar en el tiempo (en algunos casos), revisar las escenas de vídeo de las cámaras de seguridad y otros pequeños toques aquí y allá.

Completar la historia puede llevar 12-15 horas y más de 40 el juego al 100%, algo imprescindible para ver el verdadero final. Un viaje que te sorprenderá con mecánicas de juego únicas para ciertos pasajes de la aventura, con puzzles y desafíos inteligentes y con mil y un detalles que te engancharán al mando incluso tras ter-

LOS MÁS BUSCADOS DE TODO GOTHAM


1 CARAS FAMOSAS. Algunas historias de Los Más Buscados se centran en personajes como Manbat, Luciérnaga y otras sorpresillas...


2 PEQUEÑOS CAMEOS. A la cita tampoco faltan breves cameos de otros personajes que protagonizan alguna misión. ¿A este le reconocéis?


3 OTRAS TAREAS. Ligadas con las tropas del Caballero Arkham hay tareas como desactivar letales minas, inhabilitar puestos de control...



Al morir siguen apareciendo estas clásicas secuencias con fondo negro. El humor y nivel de detalle de los modelos es FABULOSO.



El nivel de detalle es enorme. El Batmóvil se va ensuciando y deteriorando, como la armadura de Batman, todo un puntazo.



El intercambio de héroe en combate es simple y funciona muy bien, dejando vistosos momentos como este de aquí.





minar la aventura. Es uno de esos juegos que engancha y no te suelta hasta que lo has reventado (sin olvidar que tiene Nueva Partida + para terminar de mejorar todas las habilidades de Batman). Y no solo eso: estamos ante el que probablemente es el juego más impresionante técnicamente de PS4. De primeras puede no parecer tan bestia, viniendo del nivel de las entregas de PS3, pero empiezas a observar detalles, desde los reflejos a efectos de luz o chorradas como ver cómo las gotas de lluvia chorrean por la capa. O cómo se va deteriorando tanto la armadura como el Batmóvil. O cómo se reflejan las transmisiones de vídeo en los ojos de Batman. O... son tantas y tantas cosas que no caben aquí. ¿Y hemos hablado del doblaje? Pues simplemente es de lo mejorcito. Claudio Serrano vuelve a encarnar a Batman, rodeado de un montón de voces conocidas por series de TV y películas, con algunas interpretaciones, como la de Riddler, simplemente magistrales (aunque la voz de Nightwing, al que da voz Fernando "Sheldon Cooper" Cabrera no nos termina de convencer). Tan magistral como la banda sonora, con momentos realmente emotivos y un catálogo de efectos de sonido brutal.

Solo le faltan algunos detallitos para ser un juego de 10. El más "grave" es que no vas a encontrar un duelo final que te marque como el de Deathstroke en *Origins*. No hay un duelo 1 vs 1 que nos obligue a esforzarnos y que exhiba las habilidades de Batman. También se echan en falta más gadgets nuevos (es muy continuista en este sentido) y, a pesar de ser técnicamente impecable, en dos ocasiones contadas el juego petardea por la cantidad de explosiones y efectos que se dan cita en pantalla. Salvo por esto, *BAK* es una cita obligada para los amantes de las aventuras.



También vuelven los desafíos de Realidad Aumentada con ránking online, los desbloqueables (modelos 3D, bocetos, etc.)...



El apartado sonoro es sublime. El doblaje es muy profesional, a pesar de alguna voz mejorable. Y la BSO... te tocará la fibra.

» DANDO FORMA AL HÉROE **DEFINITIVO**

Aunque la gran novedad de esta entrega es el batmóvil y de primeras no parece que haya muchos cambios en lo demás, en cuanto juegas un poquito descubres que sí se han incluido las novedades suficientes como para convertir a Batman en un superhéroe también en PS4.



INTIMIDACIÓN. En modo Depredador permite encadenar varias bajas seguidas. Si te detectan, pierdes el factor sorpresa...



MÁS USOS. Casi todos los gadgets tienen algún nuevo uso, como el disruptor, que puede anular armas disparándolas.



INVESTIGA. El modo detective tiene opciones como escanear piel, huesos o músculos, revisar grabaciones de vídeo...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La fabulosa integración del Batmóvil. El apartado técnico. Te picará hasta el final.

» LO PEOR
Alguna voz en el doblaje. Le falta un pelín de épica en los combates finales.

Te gustará + que... **BATMAN ARKHAM ORIGINS**



Te gustará + que... **INFAMOUS SECOND SON**



95	**» GRÁFICOS** Impecables. Por su oscuridad engañan de primeras, pero OJO...
95	**» SONIDO** Soberbio doblaje, mejor BSO y fabulosos efectos.
96	**» DIVERSIÓN** Consigue mantenerte enganchado aún después de acabar la historia.
93	**» DURACIÓN** 12-15 horas para completar la historia, mucho más para el 100%.
NOTA 95	Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...

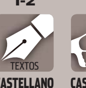








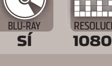
Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TT GAMES**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4 **59,95 €**
Precio PS3 **49,95 €**
Precio PS Vita **39,95 €**



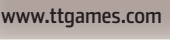
JUGADORES **1-2** · JUG. ONLINE **NO**



TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **CASTELLANO**



BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**



www.ttgames.com



La mítica persecución del T-Rex es sólo una de las secuencias inolvidables que volveremos a disfrutar solos o con un amigo (sólo local).

CUANDO LAS **PIEZAS DE LEGO** DOMINABAN LA TIERRA...

LEGO Jurassic World

Después de Star Wars, Indiana Jones o Harry Potter, la siguiente franquicia cinematográfica de éxito reinterpretada en clave de LEGO es... ¡jurásica!

Después de arrasar en las taquillas de todo el mundo, "Jurassic World" se dispone a hacer lo propio en nuestras consolas en un juego que repasa la peli homónima y también los mejores momentos de las tres previas. Y lo hace, cómo no, bajo la ya conocida "fórmula LEGO" que tantas veces hemos visto ya en los juegos de TT Games desde aquel lejano *LEGO Star Wars* de 2005.

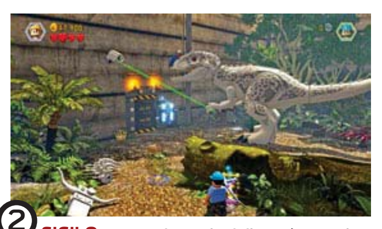
Alternando el control de distintos personajes, en *LEGO Jurassic World* exploramos 20 niveles en un desarrollo repleto de pequeños puzzles, saltos, sigilo y acción bastante sencillos de completar. Cada personaje tiene sus peculiaridades: algunos son más ágiles, otros pueden camuflarse, cavar, romper cristales con sus gritos, etc. Conocer y combinar las habilidades de cada uno es fundamental para avanzar y de hecho suele ser la clave para resolver muchos de los puzzles. El resto suelen basarse en romper elementos del escenario para montar distintas estructuras con las piezas resultantes de lo que hayamos destrozado, sencillos paneles numéricos, etc. Por su particular idiosincrasia, en *LEGO Jurassic World* no hay tanta acción como en otros LEGO o, al menos, está tratada de otro de modo. Hay menos combates contra enemigos pequeños y más persecuciones (algunas de ellas se pueden vivir desde distintos puntos de vista). Y el sigilo gana protagonismo, aunque sus secciones son muy facilitas, al igual que el "plataformeo" (a veces basta con pulsar un botón para que nuestro personaje salte de plataforma en plataforma). Todo eso hace que podamos completar la historia en unas 8 horas, aunque luego podremos repetir

EXPLOTANDO OTRA VEZ LA **FÓRMULA LEGO**

En *LEGO Jurassic World* vuelve a repetirse el desarrollo que tantas veces hemos visto en otros juegos *LEGO*: una asequible mezcla de acción, saltos, puzzles y sigilo que disfrutarán sobre todos los fanáticos de las películas.



1 **ACCIÓN.** Pero en esta entrega hay menos combates contra enemigos "pequeños" y más persecuciones, combates entre dinosaurios, etc.



2 **SIGILO.** Las secciones de sigilo están tratadas de forma parecida a lo que vimos en *LEGO ESDLA*. No todos los personajes pueden pasar inadvertidos.



3 **PUZZLES.** Aunque hay excepciones, suelen tener que ver con emplear correctamente las habilidades específicas de cada personaje.

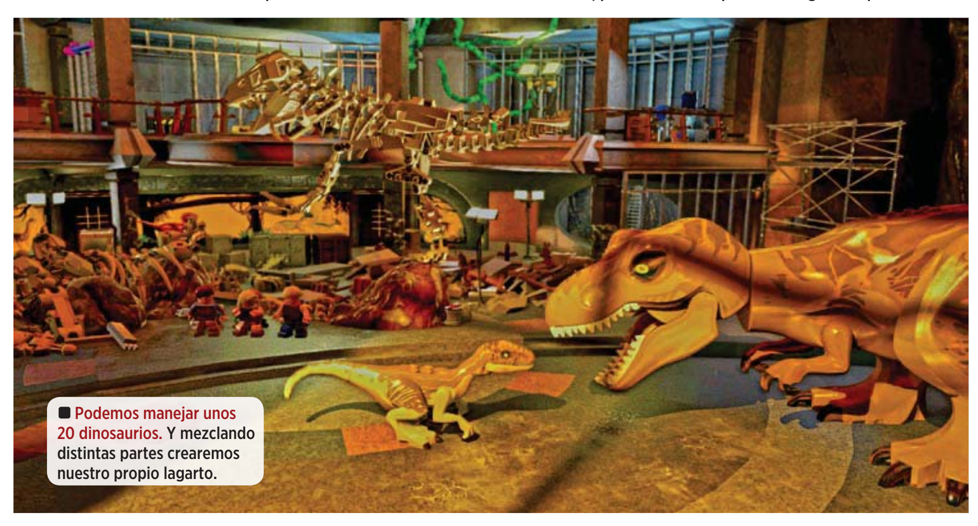




LEGO Jurassic World ofrece 20 niveles que repasan los mejores momentos de los 4 filmes de la franquicia en clave de LEGO.



Los gráficos no son espectaculares. Cumplen con corrección con su cometido, pero lo cierto es que nunca llegan a impresionar.



Podemos manejar unos 20 dinosaurios. Y mezclando distintas partes crearemos nuestro propio lagarto.

» EN PS VITA: DINOS DE BOLSILLO

Aunque la forma de acceder a ellos es distinta, en esencia los niveles de PS4 se mantienen en PS Vita, aunque con algunos "recortes" (sobre todo en ciertas escenas de vídeo). También hemos visto algún tirón y la gestión de la cámara es mejorable. Y el componente "mundo abierto" para explorar también se ha visto mermado. Pero aún así, convence.

NOTA 78



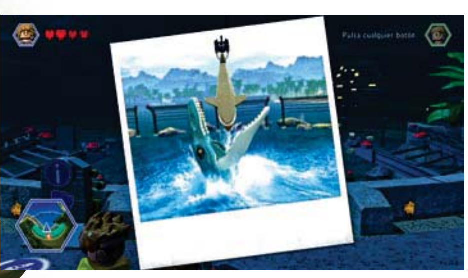
Los fans de la franquicia quedarán encantados, aunque su desarrollo ya está muy visto (pero mucho).

los niveles en el "Juego Libre" para volver a registrarlo con otros personajes (hay cerca de 100) en busca de minikits, piezas de ámbar, ladrillos dorados y demás extras ocultos. Y además hay dos islas para explorar con sus propias tareas: la isla Nublar y la isla Sorna, que recorreremos a pie o pilotando unos 20 vehículos que iremos desbloqueando, desde jeeps hasta la girosfera de "Jurassic World".

Poder manejar a unos 20 dinosaurios es el mayor atractivo de esta entrega. Los hay de todo tipo: carnívoros o herbívoros, de pequeño y gran tamaño, agresivos o pacíficos... Incluso podemos manejar a los voladores (aunque su vuelo está limitado a ciertas zonas) Y si descubres la pieza de ámbar correspondiente, podremos crear nuestro propio dinosaurio mezclando las distintas piezas (una idea que ya estaba en algunos juegos anteriores, pero que aquí cobra más sentido).

En cuando al apartado técnico, la verdad es que es muy similar al de los *LEGO* previos y, aunque cumple con corrección, no logra sorprender en ningún momento. Nos ha gustado más la parcela sonora, que recupera la mítica banda sonora de John Williams y el doblaje original de los actores de las pelis (en castellano), aunque en las clásicas este recurso hace que los diálogos en las secuencias de video queden un pelín forzados...

LEGO Jurassic World apuesta por una fórmula ya algo trillada, pero eso no importará a los fans de la franquicia que quieran revivir sus mejores momentos (muchos de ellos revisados con humor). Y jugándolo a dobles (sólo local) gana bastante.



La aventura puede completarse en unas 8 horas, pero luego queda mucho por hacer: encontrar ítems ocultos, hacer fotos...



Las dos islas (Nublar y Sorna) pueden ser exploradas con bastante libertad, a pie o pilotando distintos vehículos.

» GUIÑOS Y ESCENAS MUY JURÁSICAS

LEGO Jurassic World es un festival para los fans de la franquicia. Recupera las escenas míticas y todos los personajes de las pelis (incluyendo sus voces originales). Y muchas de los momentos de tensión han sido reinterpretados con el tan característico humor de los *LEGO*.



PERSONAJES. Están todos los de las pelis y muchos más. Tened en cuenta que podemos desbloquear unos 100...



ESCENAS MÍTICAS El juego incluye los mejores momentos de "Jurassic World" y de las tres películas anteriores.



HUMOR MADE IN LEGO. Casi todas las escenas de tensión de las pelis se han reinterpretado con el humor típico de LEGO.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Desarrollo asequible para todos y que trata con cariño la franquicia. La parcela sonora.

» LO PEOR

No deja de ser lo mismo de siempre... Y gráficamente nunca llega a sorprender.

Te gustará + que... LEGO BATMAN 3



Te gustará − que... LEGO MARVEL SUPERHEROES



77	**» GRÁFICOS** Cumplen con corrección, pero no os esperéis nada impresionante.
90	**» SONIDO** La BSO de John Williams y doblaje original en castellano de las pelis.
82	**» DIVERSIÓN** Entretenido sobre todo a dobles, aunque es más de lo mismo...
85	**» DURACIÓN** 8 horas para la historia, unas 20 si lo quieres completar al 100%.
NOTA 82	Divertido y asequible, te va a gustar si te gustaron las pelis, aunque la "fórmula LEGO" ya empieza a estar sobreexplotada.







Para el estreno de la Fórmula 1 en PS4, el motor EGO de Codemasters ha subido de revoluciones.

EL GRAN CIRCO ABRE UNA CARPA DOBLE

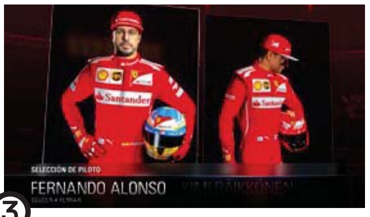
El juego incluye la licencia de las temporadas 2015 y 2014. El control de los coches es igual, pero cambian algunos contenidos, en especial el número de escuderías y la selección de circuitos, que varía ligerísimamente.



1 **COCHES.** Hay diez escuderías de 2015 (para tener a Manor, hay que descargarse un parche) y once de 2014 (estaban Marussia y Caterham).



2 **CIRCUITOS.** Hay veinte, con uno exclusivo de cada temporada. En 2015, está el Autódromo Hermanos Rodríguez; en 2014, Hockenheim.



3 **PILOTOS.** Si elegimos el contenido de 2014, podemos correr con Alonso en Ferrari, con Vettel en Red Bull, con Magnussen en McLaren...

VUELTA DE INSTALACIÓN EN UN PROMETEDOR CIRCUITO

F1 2015

Ha tardado en dar el salto al asfalto de PS4, pero Codemasters ha sacado de su túnel del viento un bólido que sienta las bases de la Fórmula 1 del futuro.

Le ha costado, pero el circo rodante de la Fórmula 1 por fin ha desplegado su carpa en los circuitos de PS4. Como en las seis entregas anteriores de la licencia (desde *F1 2009*), el desarrollo ha corrido a cargo de Codemasters, que pasa por ser una de las compañías más reputadas y veteranas en el siempre agradecido género de la velocidad. Para la ocasión, se ha estrenado una nueva versión del famoso motor EGO y se ha adelantado la ventana de lanzamiento respecto a lo que había sido habitual en los últimos años (esta entrega ha salido en julio, pero las anteriores se lanzaron en septiembre-octubre, con la temporada casi acabada y el interés ya en decadencia). *F1 2015* ofrece un gran equilibrio entre arcade y simulación, con un gran número de ayudas configurables (ABS, control de tracción, daños). Como más se disfruta es suprimiéndolas todas, pero los más inexpertos agradecerán las ventajas, en especial la del rebobinado. La gestión de los neumáticos se ha recreado muy bien: es obligatorio pasar por boxes para poner tanto la goma blanda como la dura y, al reincorporarse, se nota que están frías, hasta que pasan un par de curvas. Los contravolantes para corregir el sobreviraje son también una delicia. La IA es muy desafiante, aunque, en los compases iniciales de las carreras, no ofrece gran resistencia y, por momentos, puede frustrar (por ejemplo, en las rectas, nos suele "quitar las pegatinas", aunque llevemos el DRS abierto).

Los modos de juego son, extrañamente, el punto donde más flojea *F1 2015*. Habría sido tan fácil como replicar todo lo que había ya en PS3, pero



Por primera vez desde que Codemasters tiene la licencia, se han usado coches y pilotos reales en la carátula del juego.



La IA se puede configurar entre seis niveles y es dura de pelar, si bien comete algunas locuras, sobre todo al adelantar en las rectas.



Los efectos de la lluvia son sensacionales. Las ruedas de cada coche dejan surcos y las cortinas de agua reducen la visibilidad.



El rendimiento de los coches y el orden de carrera es fiel a la realidad, con los Mercedes y los Ferrari siempre al frente.





Codemasters ha dado un paso atrás en cuanto a modos, pero ha sentado un gran punto de partida técnico-jugable.

Codemasters se ha cargado de un plumazo el modo Trayectoria, el Mundial cooperativo, los Desafíos y los Cronos de medalla, lo cual es mucho decir (tampoco hay contenido clásico). Los modos se reducen, básicamente, a Campeonato (con una modalidad paralela llamada modo Profesional, que es lo mismo, pero sin ayudas a la conducción, sin interfaz visual y con la cámara del volante como obligatoria), Pruebas contrarreloj (con clasificaciones online), Carrera rápida y Multijugador.

Como contrapunto a ese mal sabor de boca, el apartado técnico del juego es brillante. Coches y circuitos están replicados al detalle y el nivel de detalle general es digno de la nueva generación. El efecto de la lluvia es de lo mejor que hemos visto nunca, con infinidad de charcos y surcos que se forman al paso de los coches. Por fin, se ha recreado la atmósfera del "Gran Circo", con un tono más televisivo, que muestra el podio, la parrilla o el movimiento en los garajes, acompañado por la narración de dos periodistas que, pese a algunos altibajos en su tono y su acento, ahondan en detalles del mundillo. A eso añadid que la voz del ingeniero es más inmersiva (sale a través del altavoz del DualShock 4) y útil, pues informa de diferencias de tiempo, paradas en boxes, advertencias de los comisarios, combustible consumido...
Nos ha decepcionado el paso atrás en cuanto a modos de juego, pero *F1 2015* supone un excelente punto de partida técnico y jugable para la Fórmula 1 en la nueva generación. Ya le gustaría a McLaren Honda poder decir lo mismo.



Hay tres carreras de noche, en Sakhir, Marina Bay y Yas Marina. En el último caso, se empieza de día y el sol se pone poco a poco.



Hay que parar en boxes para calzar los dos tipos de neumáticos. Un "bug" hace que los dos coches de cada equipo paren a la vez...

» EL AMBIENTE DE UN GRAN PREMIO DE F1

Aprovechando el cambio de generación, Codemasters ha añadido un tono más televisivo a los grandes premios, con numerosos recursos visuales y sonoros que ayudan a recrear lo que sucede fuera del asfalto. Hay margen de mejora, pero el punto de partida es más que notable.



PILOTOS. Se han recreado sus caras y los vemos dando entrevistas, hablando con sus mecánicos, saludando a la cámara...



AMBIENTE. Se ha incluido la ceremonia del podio (aunque sin himnos) y el bullicio de la parrilla antes del inicio de la carrera.



COMENTARISTAS. Dos periodistas dan detalles de cada circuito, datos históricos y noticias que los fans sabrán apreciar.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control. El apartado técnico. El tono de transmisión televisiva. Licencia de dos años.

» LO PEOR
Cantidad paupérrima de modos de juego. Altibajos en la IA. Algún que otro "bug".

Te gustará + que... **MOTOGP 15**

Te gustará − que... **PROJECT CARS**



88	**» GRÁFICOS** La nueva versión del motor EGO luce muy bien. La lluvia es brutal.
85	**» SONIDO** Buenos motores, pero lo mejor es que, por fin, hay comentaristas.
80	**» DIVERSIÓN** El control es genial, en la línea de lo que es habitual en Codemasters.
60	**» DURACIÓN** Hay pocos modos y, para colmo, se han perdido los más relevantes.
NOTA 78	**El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, si bien se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego.**





Género:
MMORPG
Desarrollador:
ZENIMAX ONLINE STUDIOS
Editor:
BETHESDA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,95 €
Imperial Edition:
99,95 €
Imperial Edition Store:
79,99 €


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **MASIVO**


TEXTOS **INGLÉS**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.elderscrollsonline.com



■ *TESO* es un MMORPG con parte cooperativa (misiones en la que iremos junto a otros jugadores) y competitiva (los jugadores se dividen en tres facciones y se enfrentan en batallas que se desarrollan en Cyrodiil).

LAS AVENTURAS EN **TAMRIEL...** ¿MEJOR EN COMPAÑÍA?

The Elder Scrolls Online Tamriel Unlimited

¿Quién no querría sumergirse en un juego similar a *Skyrim* pero junto a otros muchos jugadores? La espera ha sido dura pero, al fin, el momento ha llegado.

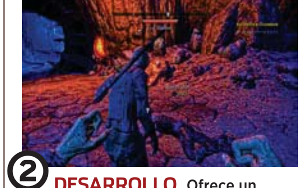
Nos las prometíamos muy felices cuanto Bethesda anunció en mayo de 2012 *The Elder Scrolls Online*. Era como un sueño hecho realidad: un MMORPG de desarrollo abierto y aún más grande que *Skyrim* en el que compartiríamos aventuras con otros jugadores, con una campaña que también podría disfrutarse en solitario y una parte PvP en la que distintas facciones pelearían por el dominio del Imperio. Pero al llegar la fecha de lanzamiento, supimos que sólo saldría en PC. La versión de consola se retrasaba 6 meses, un retraso que ha servido para revisar no pocos aspectos cuestionables del juego (como solucionar ciertos bugs o suprimir sistema de cuotas mensuales obligatorio que no tuvo el éxito esperado ya que, en esencia, tampoco ofrecía nada que no tuvieran otros MMORPG de PC). Así pues, tras largos meses de espera, *The Elder Scrolls Online* llega a PS4 con el subtítulo *Tamriel Unlimited* y la lección bien aprendida: sin obligación de pagar cuotas. Ofrece micropagos que nos dan acceso a objetos prácticos y de bonificación y un servicio llamado *TESO* Plus que ofrece bonificaciones exclusivas para el juego, una asignación mensual de Coronas para gastarlas en la tienda y acceso a todos los paquetes de contenido descargable mientras dure la afiliación. Pero insistimos, no es obligatorio ningún desembolso extra para jugar a *TESO*.

Aclarado este punto, *TESO* funciona como otra entrega de *TES*, pero multijugador. Tras elegir nuestra raza entre nueve (lo que determinará nuestra facción) y crear a nuestro personaje con un editor muy similar al de la saga, el juego comenza-

TAN ENORME Y LLENO DE **POSIBILIDADES** COMO CUALQUIER *TES*



1 **EDITOR.** Podrás elegir el sexo, la raza (esto determinará tu facción en el PvP) y demás rasgos de tu personaje. Puedes tener hasta ocho.



2 **DESARROLLO.** Ofrece un desarrollo abierto, posibilidad de alternar entre primera y tercera persona... Como en cualquier *TES*.



3 **CONVERSACIONES.** Y cómo no, durante la aventura podremos conversar con muchísimos NPC... Lamentablemente, no en castellano.



Una vez que escapemos de la prisión inicial, podremos ir donde queramos, a pie o a lomos de nuestra montura. Ojo con el nivel...



Podremos llevar un arma en cada mano, un arma a dos manos, de proyectiles como arcos... Como en *Skyrim* u *Oblivion*, vamos.



Técnicamente no está mal, aunque hemos observado algunas ralentizaciones disculpables dada la magnitud del juego.

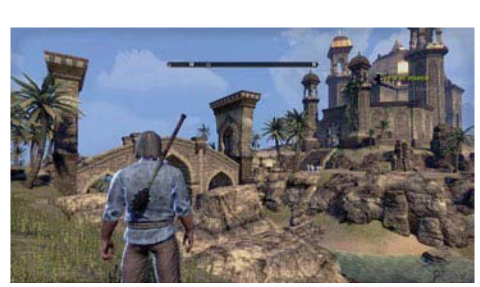




Aunque ha mejorado con respecto a su estreno en PC y ya no se pagan cuotas, al no llegar traducido pierde puntos.

rá, como todos los *TES*, en una prisión. De allí saldremos manejando los conceptos básicos del combate (los dos gatillos se corresponden con lo que llevemos equipado en la mano izquierda y derecha, descubriremos cómo anticiparnos a los ataques especiales enemigos y comprobaremos que sigue funcionando mejor la perspectiva subjetiva que la vista en tercera persona) y con la nueva interfaz bien asimilada. Ahora es mucho más sencillo navegar por el inventario y demás menús con el Dual Shock 4, que lo hace accesible al público "consolero". Aparecemos en Glenumbra, la parte más occidental de Tamriel. Y a partir de aquí tenemos libertad absoluta para ir a dónde nos plazca y participar en todas las "quests" que encontremos por el camino, solos o acompañados de otros jugadores (con los que podemos comunicarnos y comerciar a través de un menú). A medida que avancemos, iremos mejorando nuestro equipo (gracias también al "crafteo" de objetos con sus correspondientes visitas al herrero, alquimista, etc.) y nuestros atributos. Y cuando lleguemos al nivel 10, ya podremos acceder a Cyrodiil, la parte PvP en la que las tres facciones combaten por la supremacía.

En cuanto al apartado técnico, hemos visto defectos como ralentizaciones puntuales o texturas de poca calidad (disculpables dada la magnitud del juego). Y con el parche ha ganado en estabilidad y hemos sufrido menos problemas con el servidor. La épica BSO de Jeremy Soule es la guinda para un MMORPG que disfrutarás más si estás familiarizado con la saga *TES*... y con el inglés.



En las ciudades podremos mejorar nuestro equipo, visitando distintas tiendas o acudiendo al herrero, al alquimista, etc.



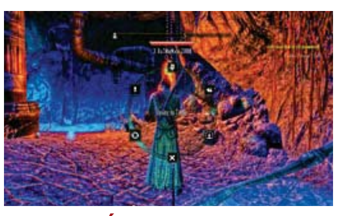
No hay que pagar cuotas, aunque si lo deseas podrás pagar un extra para acceder a objetos prácticos y de personalización.

» ASÍ INTERACTUAMOS CON OTROS JUGADORES

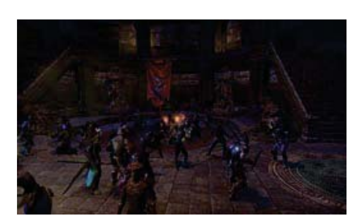
Casi desde el inicio veremos a otros jugadores y podremos cooperar con ellos para llevar a buen puerto nuestras misiones. Pero *TESO* también tiene parte PvP. En Cyrodiil tres facciones (con tres razas en cada una) lucharán por dominar el imperio (hay que tener nivel 10 para entrar).



COOPERA. Podrás interactuar y unirte con cualquier jugador de cualquier raza siempre que estés fuera de Cyrodiil.



INTERACTÚA. Establecemos contacto con otros jugadores gracias a este menú radial, que nos permitirá comerciar, etc.



COMPITE. En Cyrodiil los jugadores se dividen en tres facciones según la raza y luchan entre sí. Entra con buen nivel o si no...

VALORACIÓN

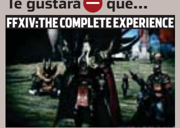
» LO MEJOR
Ofrece toda la libertad y amplitud de un *TES*. Ya no exige pagar cuotas mensuales.

» LO PEOR
No llegar traducido al castellano es su gran problema. Técnicamente es mejorable.

Te gustará + que... DC UNIVERSE ONLINE



Te gustará − que... FFXIV: THE COMPLETE EXPERIENCE

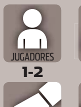


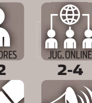
76	**» GRÁFICOS** Caídas de "frame rate", texturas poco trabajadas... Es mejorable.
88	**» SONIDO** Épica banda sonora de Jeremy Soule y efectos a la altura.
85	**» DIVERSIÓN** En la línea de los *TES* pero con el atractivo del componente MMO.
92	**» DURACIÓN** Decenas y decenas de horas te esperan en este MMORPG.
NOTA 86	Todo un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores. Una pena que salga en inglés...















Género: **LUCHA**
Desarrollador: **SPIKE**
Editor: **BANDAI NAMCO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **69,99 €**
Precio PS3: **49,99 €**
Precio PS Vita: **39,99 €**

JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2-4**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **JAPONÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

www.jstarsgame.com/es/



Los héroes más reconocibles de Jump se lían a "mangazos". ¡Claro que aparece Dragon Ball!

EL MEGA-**CROSSOVER** CON LOS PEINADOS MÁS **COLORIDOS**

J-Stars Victory Vs +

¿Quién vencería: Naruto o Goku? ¿Arale o Seiya? Por fin podemos resolver esas dudas con un juego de lucha pensado para los que decís "sugoooi".

Como un recordatorio de aquellos tiempos en los que los juegos de manga tardaban milenios en llegarnos, este título llega dos años después de que los nipones lo disfrutaran en PS3. Por suerte, la espera ha servido para que tengamos un mayor número de modos de juego y alguna mejora gráfica. Pero, antes de entrar en harina, expliquemos el concepto.

Las peleas de *J-Stars Victory Vs+* se desarrollan en 3D y en ellas participan dos equipos. Cada uno tiene dos personajes principales y uno de apoyo para ataques concretos. El objetivo es rellenar la llamada Barra de Victoria, lo que se consigue a base de noquear a los rivales. Cuando todos los tramos de la barra de nuestro equipo se llenan, ganamos el combate. Pero derribar a los enemigos no es tan sencillo, ya que todos tienen sus ataques especiales más característicos. Para colmo, tanto ellos como nosotros podemos rellenar la barra de voltaje si encadenamos muchos golpes. Con esa barra llena, pulsamos L3 y nuestros personajes entran en un modo especial en el que mejoran su daño o resistencia y hasta pueden ejecutar un ataque especial que dejará la salud del rival tiritando. El catálogo de personajes incluye a 39 héroes controlables y 13 de apoyo, venidos de mangas de Shonen Jump tan diferentes como Dragon Ball, Assassination Classroom o Kuroko no Basket. Los escenarios son igual

NO HAY VICTORIA SIN **ESTRATEGIA**



1 USA EL PERSONAJE de apoyo a menudo. Puede cambiar las tornas inesperadamente. ¡Algunos tienen ataques muy, muy potentes!



2 LA RÁFAGA DE VICTORIA mejora las capacidades de todo el equipo. En cuanto veas, el icono de "disponible", ¡pulsa L3!



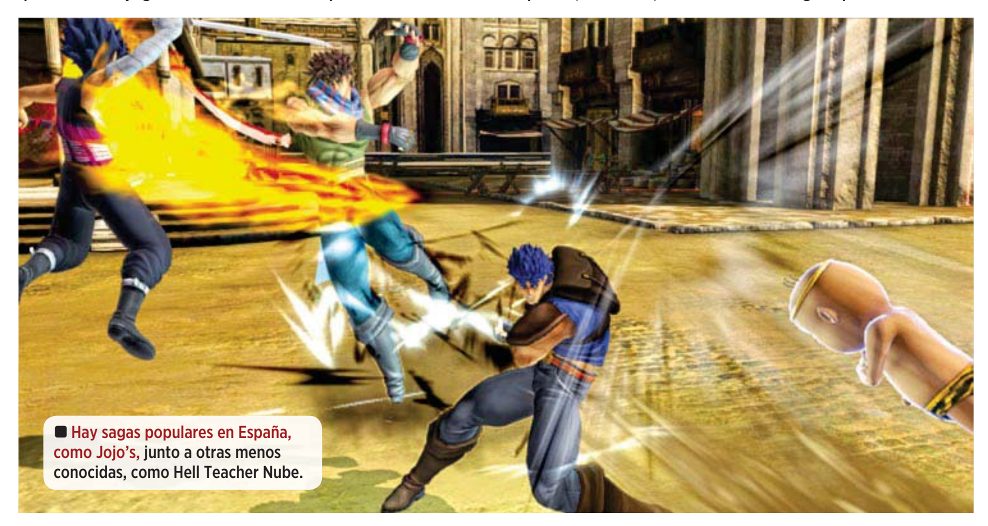
3 LOS ATAQUES FINALES de cada luchador sólo se pueden usar con la Ráfaga de Victoria activa. Si eres rápido, encadenarás varios.



Los efectos especiales inundan la pantalla, pero se suele notar que son de "vieja generación". Probad a romper escenarios.



El control es básico: tenemos ataque normal, ataque fuerte y especial (con círculo). El movimiento es algo impreciso.



Hay sagas populares en España, como Jojo's, junto a otras menos conocidas, como Hell Teacher Nube.



Los secretos por descubrir engancharán a los otakus. Para el resto, el juego puede parecer anticuado y confuso.

de icónicos, con muestras como Villa Pingüino o la Aldea de la Hoja. El homenaje a estas franquicias va aún más allá en el catálogo de modos de juego. Por supuesto, tenemos los combates sueltos en local y online, pero también hay un nuevo modo Arcade en el que superamos 6 combates seguidos de dificultad alta. Los platos fuertes son Camino a la victoria (muchos combates seguidos, pero podemos elegir la ruta) y Aventura-J. Este último es un modo historia en el que hablamos con montones de personajes clásicos de estos mangas y abrimos nuevas rutas a base de encontrar objetos. Entre eso y encontrar ítems ocultos (más luchadores, fichas de los personajes...) tenemos para muchas horas de juego.

El apartado técnico del juego es algo controvertido. Por un lado, la recreación de los personajes es bastante buena y ejecutan toda clase de poses reconocibles. ¡Y los ataques finales son muy espectaculares! Pero, por otro lado, los escenarios, aunque destructibles, son bastante sosetes y poco detallados. El conjunto gráfico da la sensación de estar muy anticuado y, desde luego, no aprovecha la potencia de PS4. Por otro lado, el estilo tan particular de pelea gustará a un buen porcentaje de usuarios, pero otros quizá lo encuentren demasiado confuso y repetitivo. En cualquier caso, es un muy digno homenaje a tantos grandes mangas, que está especialmente pensado para otakus que gusten de peleas en grupo.

Aunque todos se manejan igual, cada personaje destaca en velocidad, fuerza...



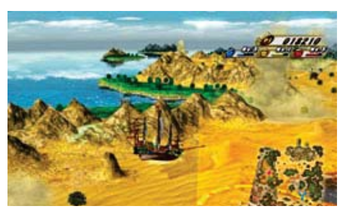
Antes de cada combate hay una secuencia de introducción, con las voces originales en japonés y subtítulos en castellano.

¡EMBÁRCATE EN LA AVENTURA-J!

El modo de juego principal de *J-Stars* nos propone navegar por numerosos mapas, plagados de combates, personajes y objetos por encontrar. Al comenzar, hemos de elegir con qué personaje jugar: Naruto, Toriko, Ichigo y Luffy. Los acontecimientos varían de uno a otro.



HALLAREMOS PERSONAJES que no aparecen en combate, pero nos dan pistas o proponen tareas secundarias.



NUESTRO BARCO navega y vuela por el mapa. Ciertas zonas están cerradas hasta que cumplamos alguna misión.



CON EL DINERO acumulado al avanzar, podemos comprar nuevos personajes para la aventura y los combates.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La cantidad de referencias frikis y de horas de juego que proporciona.

» LO PEOR

Está anticuado técnicamente y su mecánica de juego es un tanto imprecisa.

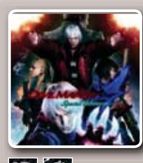
Te gustará ⊖ que... U. STREET FIGHTER IV

Te gustará ⊖ que... DRAGON B. XENOVERSE



68	**» GRÁFICOS** Los luchadores son atractivos. Los fondos... demasiado simples.
78	**» SONIDO** Mola tener tantas voces conocidas, pero son muy repetitivas.
70	**» DIVERSIÓN** Disfrutarás de las referencias, pero la lucha es algo torpona.
85	**» DURACIÓN** Decenas de secretos por hallar. Lo mejor, la Historia y el online.
NOTA 75	Un juego de lucha corrientillo y algo caótico, pero que tiene montones de incentivos para otakus. Mejor en multiplayer.







Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **24,99 €**









JUGADORES 1	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES INGLÉS
BLU-RAY NO	RESOLUCIÓN 1080 P

www.capcom.co.jp/devil4se/



Devil May Cry 4 Special Edition añade tres personajes a la historia, además del lavado gráfico.

¿REMASTERIZANDO **DEMONIOS** DEL PASADO?

Devil May Cry 4 Special Edition

Sigue el festín de las remasterizaciones pero, al menos, Capcom ha hecho algo más que despertar viejos demonios en HD, también ha traído algunos nuevos.

Capcom sigue con su estrategia de remasterizaciones con la revisión de la primera entrega de la saga aparecida en PS3, *Devil May Cry 4*. Lo mínimo que le podemos exigir a una reedición de estas características es que mejoren el apartado gráfico y en eso Capcom ha cumplido sin más. El original ya funcionaba a 60 fps pero ahora podemos disfrutarlo en 1080 p. La mala noticia es que se notan, y mucho, el paso de los años y aunque todo se ve más nítido los escenarios no dejan de ser bastante pobres.

En el contenido es donde Capcom sí que ha cumplido de sobra, con una remasterización que aporta novedades muy jugosas para los que ya jugaron al original en su día. Además del ya clásico modo Turbo o de la dificultad Caballero Legendario Oscuro (un reto muy chungo) también han incluido el modo Palacio Sangriento, en el que debemos resistir oleadas de enemigos. Pero si hay una novedad por la que merece la pena rejugar *DMC4* es la inclusión de tres nuevos personajes con los que completar la aventura.

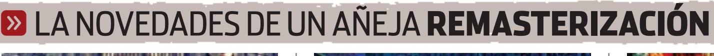
Lady y Trish comparten campaña, como sucedía con Nero y Dante en el original, mientras que Vergil está solo en su propia lucha. Lo mejor es que cada uno de ellos tiene sus propias habilidades y armas por lo que la experiencia cambia completamente, lo que hace que sea muy rejugable. Lo malo es que tiene los mismo defectos del original, como una cámara fija que nos deja vendidos o un control desastroso en las zonas de plataformas.



Las batallas contra los jefes finales protagonizan los mejores momentos de la aventura. Eso y los puzzles.



Los escenarios son muy lineales pero no resulta nada fácil obtener todas las almas y gemas de un nivel.



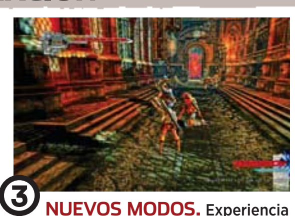
LA NOVEDADES DE UN AÑEJA **REMASTERIZACIÓN**



1 **GRÁFICOS EN HD.** Aunque el original también corría a 60 fps, en esta ocasión la definición aumenta hasta los deseados 1080 p.



2 **NUEVOS PERSONAJES.** Además de la campaña de Nero y Dante, Capcom ha añadido la de Lady y Trish y la del querido Vergil.



3 **NUEVOS MODOS.** Experiencia “tuneable” al máximo, con modo Turbo, dificultad legendaria y Palacio Sangriento, una especie de horda.

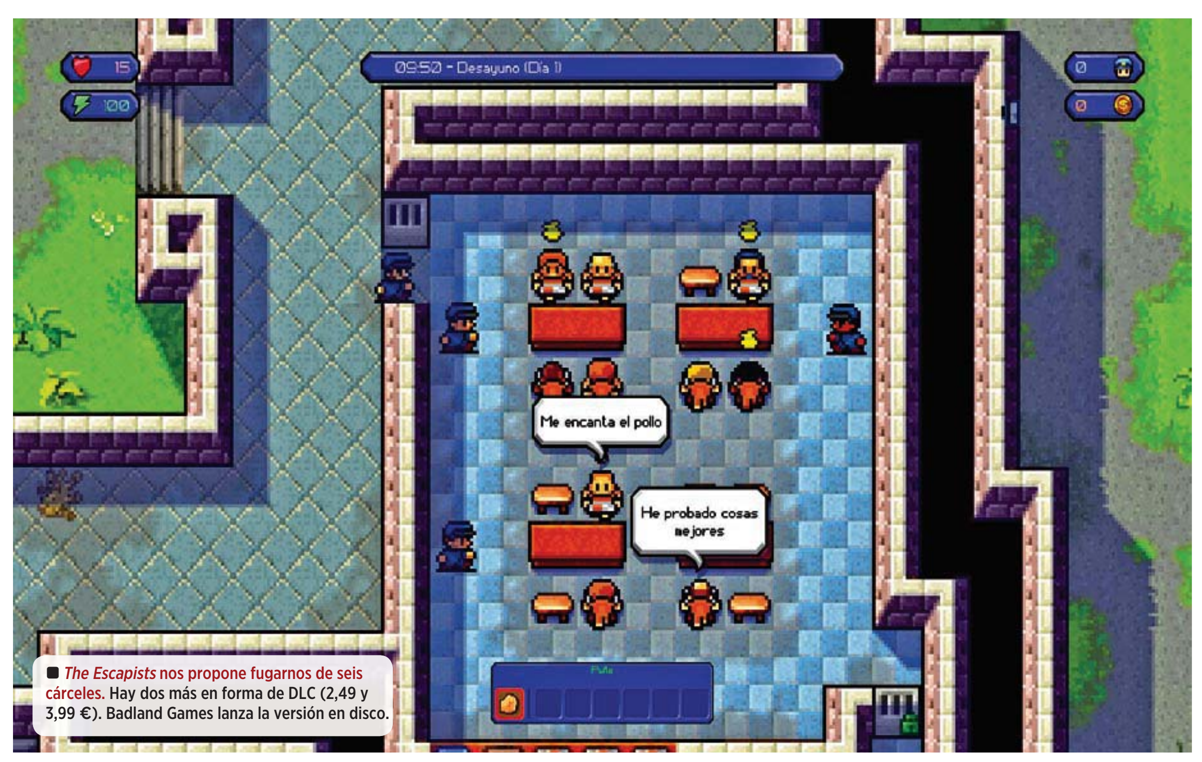
VALORACIÓN

» **LO MEJOR**
Los nuevos personajes y los nuevos modos de juego. La alta definición a 1080 p.

» **LO PEOR**
Los fallos en la cámara fija y en el control durante las secciones de plataformas.

74	» **GRÁFICOS** Los 1080 p se notan pero los años también. Escenarios muy vacíos.
84	» **SONIDO** Música roquera como es tradición y voces en inglés. Efectos normalitos.
80	» **DIVERSIÓN** Muchas novedades, pero con los fallos de control y cámara de antaño.
82	» **DURACIÓN** Unas 6 horas por cada campaña (hay 3) y es muy rejugable.
NOTA 80	**Como remasterización es muy buena pero su añeja jugabilidad nos recuerda porqué *DmC* lo ha superado.**





The Escapists nos propone fugarnos de seis cárceles. Hay dos más en forma de DLC (2,49 y 3,99 €). Badland Games lanza la versión en disco.

LA GRAN **EVASIÓN,** EN VERSIÓN PIXELADA

The Escapists

***The Escapists* es un juego de corte indie y pixelada estética que nos propone fugarnos de seis cárceles. La forma de escapar depende de nosotros...**

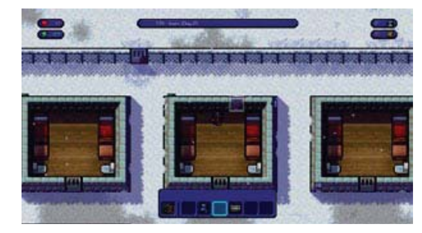
The Great Escape y *La Abadía del Crimen* son dos de los clásicos que parece homenajear *The Escapists,* tanto en su pixelada puesta en escena (más colorida, eso sí) como en su desarrollo. Su premisa es sencilla: tras personalizar a nuestro recluso, hay que escapar de seis prisiones distintas, de dificultad creciente. Y el "cómo" dependerá de nosotros y de nuestra pericia...

Procurando respetar en lo posible los horarios y rutinas de las cárceles hay que aprovechar cualquier ocasión para observar posibles vías de escape, localizar sistemas de alarma y conductos de ventilación, ver cómo actúan los guardias... Al mismo tiempo, debemos interactuar con nuestros compañeros de prisión, que nos suministrarán los recursos necesarios para preparar nuestra huida: desde palas para cavar agujeros hasta uniformes de policía que nos permitirán pasar desapercibidos. Podemos comprarlos en el "mercado negro" haciendo monótonos trabajos en la cárcel o misiones que nos encarguen los presos. También es posible crear objetos a partir de otros (si juntamos una pastilla de jabón y un calcetín, tendremos una maza con la que noquear a los guardias, por ejemplo). Pero mucho ojo. Al más mínimo error iremos a parar a las celda de castigo y nuestros objetos serán confiscados y tendremos que empezar casi desde el principio... algo que resulta tedioso. Por lo demás, nos gusta su pixelada estética y llega traducido al castellano. Si eres un jugador paciente y te gustan los retos, dale una oportunidad.

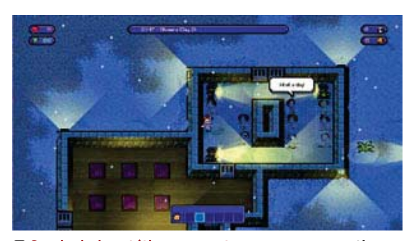


ASÍ PLANIFICA SU **FUGA DE PRISIÓN** UN PROFESIONAL

1. **CONSIGUE OBJETOS.** Podrás robarlos de las celdas, registrar a los personajes tras una paliza, comprarlos en el mercado negro... De ti depende.
2. **"CRAFTEO".** El jabón en las duchas de un cárcel puede ser algo peligroso, pero si lo combinas con un calcetín es una arma bastante eficaz.
3. **DINERO EN LA TRENA.** Se puede ganar haciendo monótonos trabajos o misiones de los presos (más divertido, pero más arriesgado).



Hay que respetar las comidas, paseos por el patio, etc. Mejoramos a nuestro reo leyendo, yendo al gimnasio...



Su pixelada estética nos gusta, pero su perspectiva cenital a veces confunde (si hay distintas alturas).



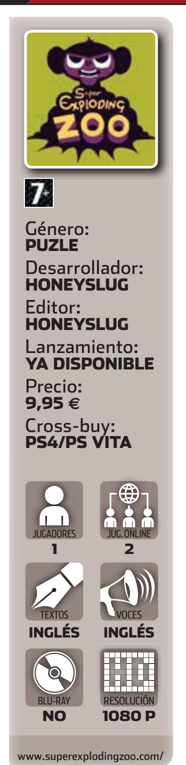
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Mucho más profundo de lo que parece, con sus momentos dramáticos, su humor...

» LO PEOR
Demasiado "ensayo y error". Llega tarde a PS4 y podría haber incluido Alcatraz gratis.

73	**» GRÁFICOS** Su pixelada estética evoca clásicos en los que se inspira.
68	**» SONIDO** Bastante limitada la parcela sonora, aunque cumple con su función.
75	**» DIVERSIÓN** Si sois pacientes, descubriréis un juego profundo y satisfactorio.
79	**» DURACIÓN** Al principio no es difícil, pero las últimas cárceles son un infierno...
NOTA 75	***The Escapists* abusa del "ensayo y error" y castiga demasiado los errores, pero si eres paciente te convencerá.**





Género: **PUZLE**
Desarrollador: **HONEYSLUG**
Editor: **HONEYSLUG**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **9,95 €**
Cross-buy: **PS4/PS VITA**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2
TEXTOS INGLÉS · VOCES INGLÉS
BLU-RAY NO · RESOLUCIÓN 1080 P

www.superexplodingzoo.com/



■ Recolectar animales y hacerlos explotar contra aliens cleptómanos de huevos es la propuesta de este sencillo título "indie".

UN **ZOO** DE LO MÁS **EXPLOSIVO**

Super Exploding Zoo

Aves, reptiles y mamíferos se alían (y explotan) para hacer frente una invasión alienígena e impedir que roben unos huevos. ¡Menuda "animalada"!

Un nuevo juego independiente de puzzles llega a PS Vita y PS4 dispuesto a poner a prueba nuestro ingenio. En esta ocasión el título está protagonizado por diferentes animales de un zoo que se unen para evitar que unos alienígenas, que avanzan de manera implacable, se hagan con el huevo que incluye cada uno de los 80 niveles. ¿Qué cómo lo hacen? Pues ni más ni menos que explotando en plan kamikaze para destruir a los malvados invasores interplanetarios. Pero no os penséis que es todo tan sencillo...

Al principio sólo manejamos a un ave. Con ella recorremos los niveles iniciales mientras despertamos a sus congéneres, que se unen al grupo al ser tocadas. Cuando tenemos las suficientes, nos lanzamos contra los aliens para hacer que los pobres pájaros exploten y pongan fin a la amenaza, pasando así a la siguiente fase. La gracia está en que, según avanzamos, desbloqueamos nuevos aliados, como leones, cocodrilos o monos, que cuentan con habilidades exclusivas, y cuyo uso debemos combinar para superar unos niveles cada vez más complicados y que van añadiendo elementos extra, como potenciadores que nos permiten avanzar más rápido durante un tiempo. Esta original mecánica, que logra convencer en las primeras partidas, pronto pierde interés debido a la excesiva sencillez de todos los retos, así como por su escasa duración, lo que le convierte en un juego divertido para los más peques, pero simple para los estrategas más experimentados.

PONIENDO A SALVO LOS HUEVOS



1 **RECOLECTAR.** En la zona central almacenamos objetos, y podemos viajar allí desde el resto de los escenarios o recuerdos.



2 **RECLUTAMIENTO.** En cada nivel debemos tocar al resto de animales dormidos para hacer que despierten y se unan a nuestras filas.

3 **ESTRATEGIA.** Siempre contrarreloj, hay que usar la habilidad de cada animal en los lugares adecuados para ir abriendo caminos.



■ Cada animal tiene una habilidad: las aves explotan para destruir muros, los cocodrilos crean puentes...



■ Los aliens avanzan, lentos pero implacables, hacia el huevo de cada nivel, por lo que toca actuar con rapidez.

VALORACIÓN

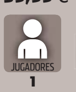


» LO MEJOR
La variedad de animales. Ideal para los más jóvenes y para partidas rápidas en Vita.

» LO PEOR
La mecánica se hace repetitiva, la dificultad es baja y la duración escasa.

72	**» GRÁFICOS** Apuesta por un look de dibujos animados simpático pero simple.
70	**» SONIDO** Melodías alegres y sonidos de animales "a cascoporro". Correcto.
69	**» DIVERSIÓN** Es entretenido, aunque su mecánica recuerda a un juego de móvil.
67	**» DURACIÓN** El modo principal se supera en 3 horas y los online no son la bomba.
NOTA 68	Un juego de puzzles muy sencillo y simpático, que se disfruta más en PS Vita por su mecánica. Ideal para los peques.







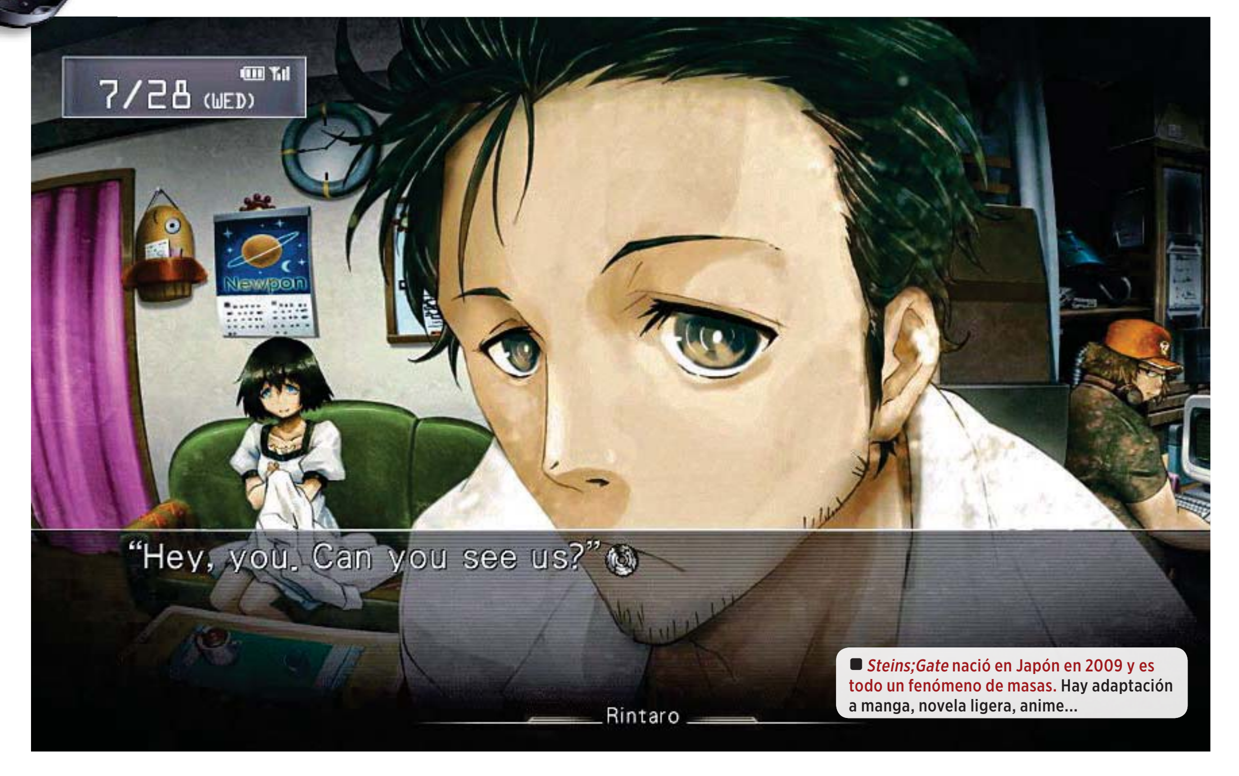
Género:
AVENTURA
Desarrollador:
5PB. GAMES
Editor:
PQUBE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS Vita:
39,99 €
Precio PS3:
39,99 €

JUGADORES **1** | ONLINE / WIFI **NO**
TEXTOS **INGLÉS** | VOCES **JAPONÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil



http://pqube.co.uk/



Steins;Gate nació en Japón en 2009 y es todo un fenómeno de masas. Hay adaptación a manga, novela ligera, anime...

EL **TIEMPO,** ESE GRAN DESCONOCIDO

Steins; Gate

Saca un poco de tiempo para sumergirte en esta aventura única protagonizada por un joven con aspiraciones a científico loco y sus extravagantes amigos.

Rintaro Okabe es un estudiante universitario con ínfulas de científico loco que aspira a crear el invento definitivo con ayuda de sus peculiares amigos. Uno de esos experimentos es una especie de microondas modificado con el que consiguen enviar mensajes de texto al pasado, alterando sucesos y creando distintas líneas temporales, algo que les acarreará más de un problema en el futuro. Así comienza una de las mejores novelas visuales de los últimos años.

Al ser una novela visual, su desarrollo se limita a mostrarnos imágenes fijas acompañadas de su correspondiente texto. Nuestro objetivo es seguir la historia atentamente y tomar las decisiones correctas por medio del móvil de Okabe. Gracias a él podemos controlar el microondas modificado (Phonewave) y responder o no a las llamadas y mensajes que nos lleguen. Dependiendo de a quién contestemos y cómo lo hagamos la ruta cambia, así como el final. Esto nos invita a rejugarlo una y otra vez hasta sacar todos los finales. Gráficamente no supone ningún avance, aunque sí que tenemos que destacar los diseños de los personajes y escenarios, que hacen que nos sintamos en el mismísimo corazón de Akihabara. Por otro lado, la banda sonora fusiona lo mejor de la electrónica con la tranquilidad de las melodías instrumentales y las voces en japonés le dan ese toque final perfecto que encantará a los otaku. Eso sí, preparad el diccionario, pues el juego está en un inglés muy técnico, complicado de entender.



Las ilustraciones y diseños creados por Huke son uno de los puntos fuertes de esta novela interactiva.



Las referencias a descubrimientos científicos reales son constantes. Además de jugar, nos culturizamos.

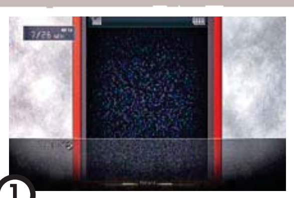
VALORACIÓN

» LO MEJOR
La historia y el diseño de personajes. Gran trabajo de los actores de doblaje.

» LO PEOR
Está en inglés y usa un vocabulario muy técnico y complicado. Lento de desarrollo.

75	**» GRÁFICOS** Simples, pero bonitos. Buen diseño de los personajes.
76	**» SONIDO** Correcta banda sonora que se une con un gran doblaje en japonés.
70	**» DIVERSIÓN** El lento desarrollo y las dificultades del idioma desesperan.
83	**» DURACIÓN** Conocer la historia al 100% obliga a rejugarlo varias veces.
NOTA 76	Una gran novela visual dirigida a los fans del género. Apasionante historia llena de secretos y rutas. Eso sí, en inglés.

» EL **TELÉFONO MÓVIL** SE CONVIERTE EN NUESTRO GRAN ALIADO



1 **EL PHONEWAVE.** La única manera de poner en marcha nuestra "máquina del tiempo" es a través de nuestro teléfono móvil.



2 **TÚ DECIDES.** Responder o no a las llamadas y a los mensajes que nos llegan repercute en el desarrollo de la historia. Hay varios finales.



3 **PERSONALIZA.** Dentro de las escasas opciones que ofrece el móvil, podemos cambiar el fondo, la melodía... Todo a nuestro gusto.

ÚNETE EN:
WWW.LIGAPLAYSATION.COM



La Liga Oficial PlayStation es una plataforma de e-sports para PS4. La Temporada 3 se llama “Objetivo Madrid Games Week” porque puedes ganar una plaza para las finales presenciales allí.



Liga PlayStation TV permite que vinculemos nuestra cuenta de Twich para retransmitir partidas. Y tendrá contenidos creados especialmente.

LA **COMPETICIÓN DE E-SPORTS PARA PS4** VUELVE CARGADA

ARRANCA LA TEMPORADA 3 DE LA LIGA OFICIAL PLAYSTATION

El 1 de julio se puso en marcha la Temporada 3 de la Liga Oficial PlayStation con un montón de novedades que van desde nuevas funciones a nuevos torneos y sorpresas, incluyendo el premio gordo: acudir a la Madrid Games Week para competir en las finales presenciales.

Como sabéis, la Liga Oficial PlayStation (LOPS) es una plataforma de e-sports destinada exclusivamente a los jugadores de PS4 y puesta en marcha por PlayStation España, que tiene la característica única de buscar jugadores de nuestro nivel, para que seamos lo hábiles que seamos, podamos participar en igualdad de condiciones. Y es que, como muchos ya habréis descubierto, la mayoría de las competiciones de e-sports congregan a jugadores de niveles altísimos y lo normal es acabar vapuleado a las primeras de cambio... La LOPS se puso en marcha en octubre del año pasado con la premisa de ser una competición en la que todos los usuarios se sintieran cómodos, por lo que el sistema de búsquedas de partidas se centraba en encontrar el rival adecuado para cada jugador. Además, el sistema de divisiones establece niveles que van desde el Platino (para los jugadores más expertos), siguiendo con Oro, Plata Bronce y Carbono, donde empezarán los novatos para que juguemos siempre contra rivales de nuestro nivel. Y para poner las cosas más emocionantes, se añadió un sistema de playoffs para dilucidar el ganador final de cada torneo, en el que se enfrentan los 8 primeros clasificados de cada categoría. Y es que no sólo reciben premios los jugadores del nivel más alto, si no que también los jugadores de Plata y Oro optan a distintos premios, lo que democratiza aún más la competición. Por supuesto, estas características se van a mantener en la Temporada 3, que empezó el 1 de julio.

Para esta Temporada 3 la LOPS ha añadido importantes novedades, como el gestor de Torneos Privados. Por supuesto, la opción Jugar Ahora (para partidas rápidas), que se desactivó durante los Playoffs, vuelve a estar disponible y regresan los Desafíos Semanales y los Torneos de Fin de Semana (que se publicarán en la web los martes, para que haya tiempo de sobra para inscribirse). Por supuesto, habrá muchas más sorpresas a medida que se desarrolle



■ La LOPS ya tiene Twitter oficial. sigue la actualidad de la Liga en @LigaOficialPS.

DE NOVEDADES

la competición, así que lo suyo es que si te interesan los e-Sports estés al tanto de lo que se publica en: **www.ligaplaystation.es** y sigas la cuenta de Twitter oficial: **@LigaOficialPS.**

De momento, se han confirmado torneos para nada menos que 11 juegos (cuatro fueron los títulos iniciales de la Temporada 1...), entre los que se encuentran títulos deportivos, como *FIFA 15, PES 2015* o *NBA 2K15*, de lucha (*Mortal Kombat X, Dragon Ball Xenoverse* y *Ultra Street Fighter IV*), de velocidad, como *Project CARS, MotoGP 15* y *DRIVECLUB* y torneos de »

Los juegos y premios de la Temporada 3: Objetivo MGW

Estos son los juegos con los que podrás participar en los distintos campeonatos y desafíos de la Temporada 3. En todos hay jugosos premios, pero además algunos torneos te permitirán acudir a las finales presenciales que tendrán lugar en Madrid Games Week, del 1 al 4 de octubre.

FIFA 15: Objetivo Madrid Games Week

La Temporada 3 de *FIFA 15* se dividirá en dos torneos MGW. La fase regular del primero va del 1 de julio al 2 de agosto. El playoffs se celebrará del 3 al 9 de agosto. Si las fechas te vienen mal, tendrás una segunda oportunidad, del 9 de agosto al 13 de septiembre. Estos son los premios.



PREMIOS MGW1 y MGW2

División Platino	
1º	Plaza para MGW
2º	Plaza para MGW
3º	Plaza para MGW
4º	Plaza para MGW
División Oro	
1º	3 meses PS Plus y 50 € PSN
2º	3 meses PS Plus y 20 € PSN
3º	3 meses PS Plus
4º	3 meses PS Plus
División Plata	
1º	50 € PSN
2º	20 € PSN
3º	3 meses PS Plus
4º	3 meses PS Plus

PREMIOS FINAL MGW

1º	10.000 FIFA POINTS, FIFA 16, TV BRAVIA, 1 año PS Plus y 400 € PSN
2º	5.000 FIFA POINTS, FIFA 16 3 meses PS Plus y 150 € PSN
3º	FIFA 16, 3 meses PS + y 50 € PSN
4º	FIFA 16, 3 meses PS Plus y 50 € PSN
5º	3 meses PS Plus
6º	3 meses PS Plus
7º	3 meses PS Plus
8º	3 meses PS Plus

FIFA 15 Ultimate Team

Aunque no tendrá final presencial, esta Temporada 3 de *FIFA Ultimate Team* llega cargada de premios. La fase regular va del 1 de julio al 20 de septiembre y los jugadores que obtengan los mejores puestos en cada categoría jugarán sus respectivos playoffs del 21 al 30 de septiembre.

División Platino	
1º	10.000 FIFA POINTS, TV BRAVIA, FIFA 16, 1 año PS Plus, 250 € PSN
2º	5.000 FIFA POINTS, FIFA 16, 3 meses PS Plus, 100 € PSN
3º	FIFA 16, 3 meses PS Plus, 50 € PSN
4º	FIFA 16, 3 meses PS Plus, 50 € PSN
5º	3 meses PS Plus
6º	3 meses PS Plus
7º	3 meses PS Plus
8º	3 meses PS Plus

División Oro	
1º	5.000 FIFA POINTS y 50 € PSN
2º	5.000 FIFA POINTS y 20 € PSN
3º	3 meses PS Plus
4º	3 meses PS Plus
División Plata	
1º	50 € PSN
2º	3 meses PS Plus



Mortal Kombat X

De momento, esta temporada no tiene una final presencial, aunque esto podría cambiar (lo suyo es consultar la página web periódicamente). La fase regular va del 1 de julio al 20 de septiembre y los Playoffs celebrarán del 21 al 30 de septiembre. Estos son los premios:



División Platino	
1º	Arcade stick,1 año PS Plus, 100 € PSN
2º	Arcade stick,3 meses PS Plus, 50 € PSN
3º	3 meses PS Plus, 20 € PSN
4º	3 meses PS Plus, 20 € PSN
5º	3 meses PS Plus
6º	3 meses PS Plus
7º	3 meses PS Plus
8º	3 meses PS Plus

División Oro	
1º	3 meses PS Plus y 50 € PSN
2º	3 meses PS Plus y 20 € PSN
3º	3 meses PS Plus
4º	3 meses PS Plus

Dragon Ball Xenoverse

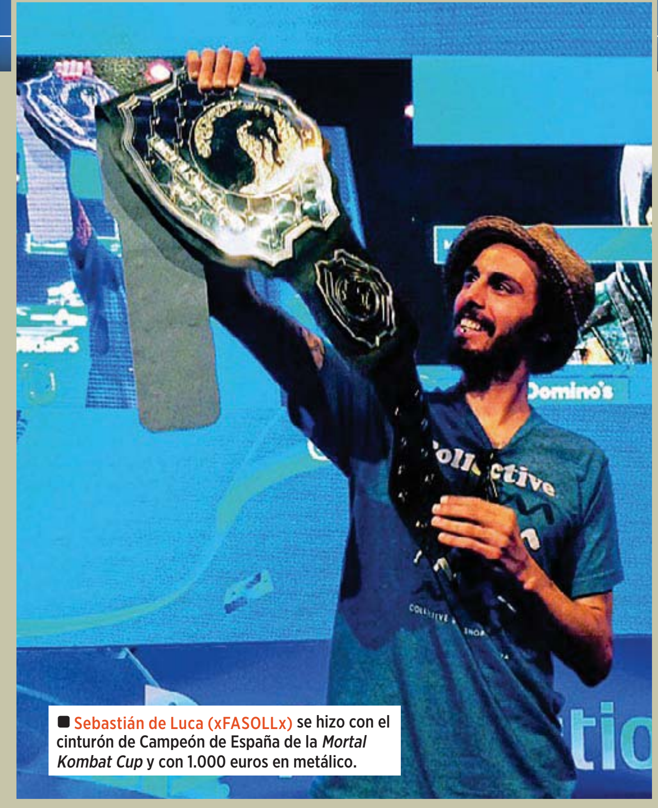
Esta temporada se disputará del 1 de julio al 20 de septiembre. Los jugadores que queden en los primeros puestos de los niveles Platino y Oro, disputarán los playoffs del 21 al 30 de septiembre para optar a estos premios.

División Platino	
1º	1 año PS Plus y 100 € PSN
2º	3 meses PS Plus y 50 € PSN
3º	3 meses PS Plus y 20 € PSN
4º	3 meses PS Plus y 20 € PSN
5º	3 meses PS Plus
6º	3 meses PS Plus

División Platino	
7º	3 meses PS Plus
8º	3 meses PS Plus
División Oro	
1º	50 € PSN
2º	3 meses PS Plus

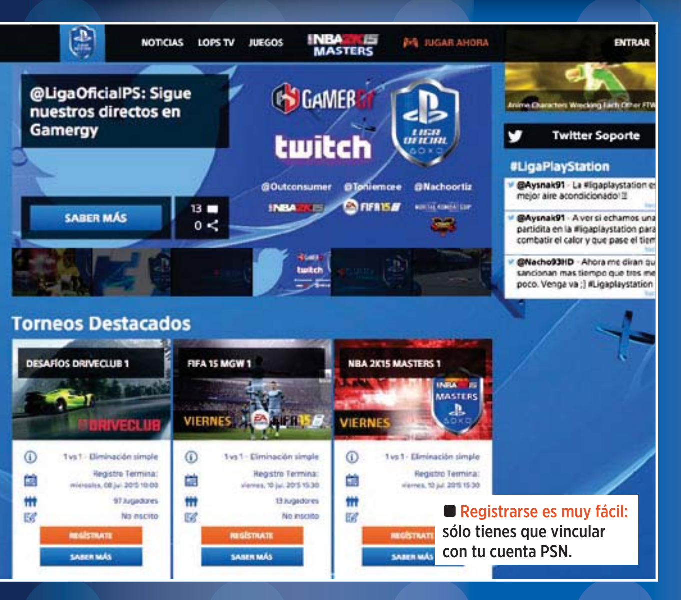
Así fue la Temporada 2 de la LOPS y su gran final en Gamergy

La Temporada 2 de la LOPS (con más de 26.000 jugadores inscritos) se cerró por todo lo alto, con varios torneos presenciales en Gamergy, el evento de e-sports más importante de nuestro país, celebrado durante el 27 y el 28 junio. Como sabéis, aunque básicamente los e-sports se juegan online, es en las finales presenciales cuando este deporte muestra toda su espectacularidad, con cientos de jugadores compitiendo a la vez y conectados vía LAN.
Durante la feria se eligió al campeón de España de la "Mortal Kombat Cup" y al ganador del "Desafío DRIVECLUB Gamergy", que ha conseguido un premio final de 3.000 euros, uno de los premios en metálico más importantes de nuestro país.
Todos los torneos convocados por la La Liga Oficial PlayStation alcanzaron su cupo máximo de participantes, lo que supuso 350 contendientes jugando a *FIFA 15, PES 2015, NBA 2K 15, Ultra Street Fighter IV* o *Street Fighter V*
Además, en Gamergy la Liga Oficial PlayStation estrenó su canal oficial en Twich (**www.ligaplaystation.com/#!/tv**) y su twitter oficial (**twitter.com/LigaOficialPS**).

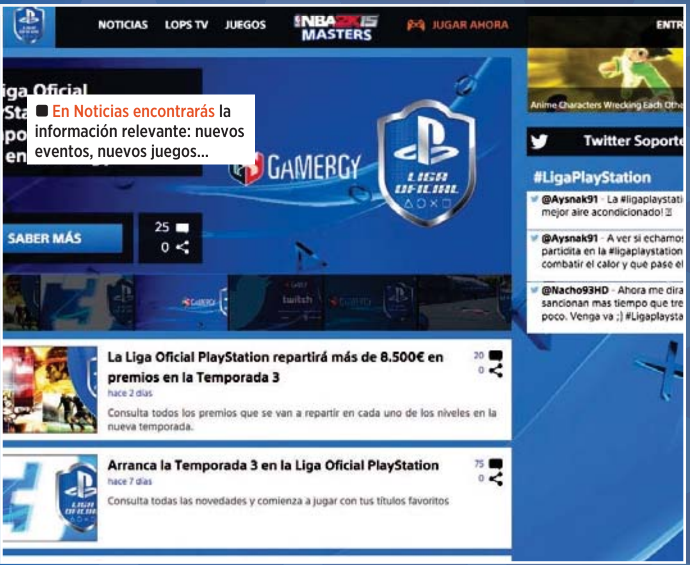


Sebastián de Luca (xFASOLLx) se hizo con el cinturón de Campeón de España de la *Mortal Kombat Cup* y con 1.000 euros en metálico.





Registrarse es muy fácil: sólo tienes que vincular con tu cuenta PSN.



En Noticias encontrarás la información relevante: nuevos eventos, nuevos juegos...



shooters como *Battlefield Hardline*. Varios de estos torneos tienen además un premio extra y es que la final se jugará de manera presencial en la Madrid Games Week, la feria del videojuego que se celebra en Madrid del 1 al 4 de octubre. Por eso esta Temporada 3 de la Liga se conoce como "Objetivo Madrid Games Week". La oportunidad de demostrar nuestra habilidad delante de cientos de personas, en un impresionante ambiente, y además ganar importantes premios no se da todos los días...

En las dos primeras temporadas se han repartido un montón de premios, desde suscripciones a PlayStation Plus y saldo para comprar en PSN, hasta entradas para eventos deportivos, merchandising, juegos, televisores... Y en la Temporada 3, la LOPS va a repartir aproximadamente 8.500 euros en premios y eso sin contar con torneos especiales ni los premios de los juegos que todavía no están en marcha, como *MotoGP 15*. Lo bueno es que registrarse en la liga es facilísimo (www.ligaplaystation.es) y totalmente gratis. Sólo necesitas tener una PS4, el juego correspondiente al torneo en el que quieras participar y ser suscriptor de PlayStation Plus, requisito imprescindible para jugar online. Con esto ya puedes participar en Ligas, Torneos, Partidas rápidas, eventos especiales... Y acumular puntos para ir ascendiendo en los distintos ránkings. Por supuesto, podrás competir en tantas competiciones como quieras.

Participar en los torneos de la LOPS es totalmente gratis y puedes ganar suscripciones a PS Plus, dinero PSN, juegos...

Más que una competición

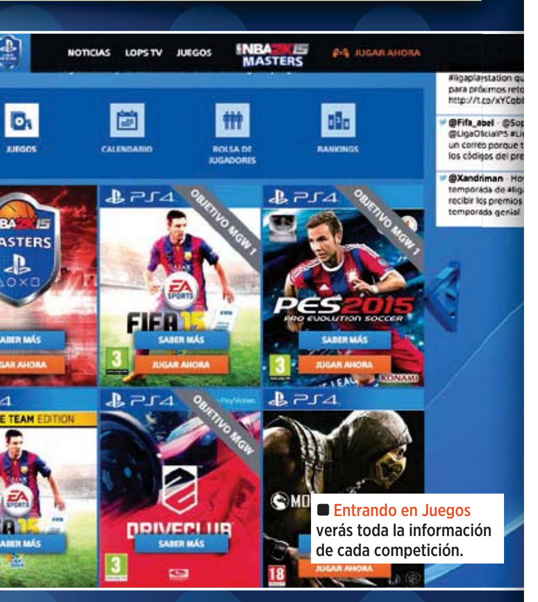
Además de enfrentarte a jugadores de tu nivel, la LOPS también es un excelente punto de encuentro para jugadores de PS4, que podremos interactuar con amigos y compartir logros en redes sociales (vinculando nuestra página personal de la Liga a nuestros perfiles de Facebook, Twitter y YouTube). Y si quieres participar en un torneo por equipos y no tienes amigos a mano, podrás acudir a la bolsa de ju-



■ Aitor Díaz ("Citor_Mieres") ganó el Desafío DRIVECLUB Gamergy dotado con de 3.000 €.



■ Durante la celebración de Gamergy la Liga Oficial PlayStation celebró múltiples torneos presenciales y repartió muchísimos premios.



■ Entrando en Juegos verás toda la información de cada competición.

gadores para buscar compañeros. Por si fuera poco, ya se ha integrado vídeo, para que podamos compartir en la plataforma las partidas de nuestros juegos preferidos. Gracias a Liga PlayStation TV podemos enlazar nuestro perfil de jugador de la LOPS a nuestro canal de Twitch para retransmitir nuestros mejores momentos en directo con las funciones del botón Share. Además, en Liga PlayStation TV habrá contenidos especiales, vídeos que contarán con la colaboración del youtuber Outconsumer y de la gente de Giants Gaming.

Así que ya sabes, si te apetece conocer a jugadores con tus mismas inquietudes y competir en torneos en igualdad de condiciones, no te lo pienses más. Regístrate en la Liga Oficial PlayStation y disfruta a tope de las opciones online de tu PS4.

PES 2015: Objetivo Madrid Games Week

Habrá dos torneos MGW. La fase regular del primero empezó el 1 de julio y termina el 2 de agosto y el playoff que se celebrará del 3 al 9 de agosto. El segundo se jugará del 9 de agosto al 13 de septiembre y los playoffs del 14 al 20 de septiembre. Estos son los premios.

PREMIOS TORNEOS MGW 1 y 2

División Platino

1º	Plaza para MGW
2º	Plaza para MGW
3º	Plaza para MGW

División Oro

1º	3 meses PS Plus y 50 € PSN
2º	3 meses PS Plus y 20 € PSN
3º	3 meses PS Plus
4º	3 meses PS Plus

PREMIOS FINAL MGW

1º	PES 2016, 1 año PS Plus, 150 € PSN
2º	PES 2016, 3 meses PS Plus, 100 € PSN
3º	PES 2016, 3 meses PS Plus, 20 € PSN
4º	PES 2016, 3 meses PS Plus, 20 € PSN
5º	3 meses PS Plus
6º	3 meses PS Plus



DRIVECLUB: Objetivo Madrid Games Week

Los Desafíos *DRIVECLUB* de esta Temporada 3, serán semanales y estarán repartidos en los niveles Ultra, Expert, Pro y Rookie, en función del número de participantes. Los desafíos durarán una semana (se publicarán una semana antes de su inicio). Estos son los premios



PREMIOS TORNEO

División Platino

1º	Plaza para MGW
2º	Plaza para MGW
3º	Plaza para MGW
4º	Plaza para MGW

División Oro

1º	50 € PSN
2º	20 € PSN
3º	3 meses PS Plus

División Plata

1º	50 € PSN
2º	20€ PSN
3º	3 meses PS Plus

PREMIOS FINAL MGW

1º	Volante oficial Thrustmaster T300 o similar (Logitech G29) y 1 año Ps Plus
2º	3 meses PS Plus, 100 € PSN
3º	3 meses PS Plus, 20 € PSN
4º	3 meses PS Plus, 20 € PSN
5º	3 meses PS Plus
6º	3 meses PS Plus
7º	3 meses PS Plus
8º	3 meses PS Plus



Ultra Street Fighter IV: Objetivo MGW

Habrá dos torneos MGW. La fase regular del primero va del 1 de julio al 2 de agosto y los Playoffs se jugarán del 3 al 9 de agosto. La fase regular del segundo torneo que se celebrará del 9 de agosto al 13 de septiembre. En ambos casos los dos primeros irán a Madrid Games Week.

PREMIOS TORNEOS MGW 1 y 2

División Platino

1º	Plaza para MGW
2º	Plaza para MGW

División Oro

1º	3 meses PS Plus y 50 € PSN
2º	3 meses PS Plus y 20 € PSN
3º	3 meses PS Plus
4º	3 meses PS Plus

División Plata

1º	50 € PSN
2º	20 € PSN
3º	3 meses PS Plus

PREMIOS FINAL MGW

1º	Arcade stick, 1 año PS Plus, 100 € PSN
2º	arcade stick, 3 meses PS Plus, 50 € PSN
3º	3 meses PS Plus, 20 € PSN
4º	3 meses PS Plus, 20 € PSN
5º	3 meses PS Plus
6º	3 meses PS Plus
7º	3 meses PS Plus
8º	3 meses PS Plus





NBA 2K 15 Masters

Puedes participar en el campeonato Oficial de la NBA a través de la LOPS. Está compuesto por temporadas en las que los mejores jugadores conseguirán un Golden Ticket para la gran final en la Madrid Games Week. La primera temporada ya ha terminado, pero la segunda se ha puesto en marcha el 1 de julio y terminará el día 2 de agosto. El playoff se disputará el 8 y 9 de agosto.

MotoGP 15 y Project CARS

A fecha de cierre no estaban abiertos los plazos de inscripción de estas competiciones ni se habían definido los premios. El objetivo de la LOPS es que la comunidad se involucre para ofrecer competiciones a su medida y con diferentes niveles de dificultad. Además, *MotoGP 15* va a incluir un modo Liga Oficial PS, con el que los tiempos marcados se reflejarán automáticamente en la página.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Alucinando con Mad Max

Hola playmaníacos. Acabo de ver la peli de "Mad Max" y ¡estoy alucinando! Quería saber qué pasa con el juego de PS4, porqué no lo han sacado para aprovechar el tirón de la peli y si contará lo que pasa en la peli o su argumento será nuevo. Gracias!

@ Miguel Ángel Fargas

El juego saldrá el 4 de septiembre para PS4 (la versión de PS3 fue cancelada). Y no ha salido aprovechando el tirón de la peli porque no tiene nada que ver con ella, aunque se basará en la saga cinematográfica. Como sabes, está siendo desarrollado por Avalanche Studios, creadores de *Just Cause*, que de destrucción saben un rato. El juego será una aventura en mundo abierto, en el que encontraremos más de 200 localizaciones diferentes (campamentos, prisiones, chabolas, fuertes...) y que podremos recorrer al volante de nuestro coche, el Magnus Opus, un vehículo totalmente personalizable.

■ *Mad Max* saldrá el 4 de septiembre y, aunque su salida casi coincida con *MGS V TPP*, le tenemos muchas ganas.

Quiero *Kingdom Hearts 3* en PS3

Me parece muy mal que no saquen *Kingdom Hearts 3* para PS3. ¿Por qué no sale? ¿Solo tendría "suficiente calidad" en PS4?

@roberjames92

A todos nos encantaría ver a Sora en PS3 pero hay que aceptar que la pasada generación ya nos ha dado todo lo que podía, que es mucho y durante muchos años (la generación más longeva de la historia de las consolas). Poco a poco toca mirar al futuro, para lo bueno y para lo malo. Probablemente *KH3* en PS3 no estaría nunca al mismo nivel que en PS4.



■ *Suikoden I* y *II* son algunos de los clásicos de PS que podemos revivir en la PS Store. Dos joyas.

Los "crosses" de PlayStation

Hola PlayManíacos. Me he descargado el *Suikoden* del Store y es cross-buy PS3-PS Vita. Empecé a jugarlo en PS3 (ya llevo unas cuantas horas) y cuando quise continuar mi partida en PS Vita veo que tengo que empezar desde el principio ya que no parece que me reconozca la partida del PS3. ¿Cómo puedo hacer para que me sirva la misma partida? ¿Tengo que subirla manualmente al almacenamiento "en la nube"? ¿O es que por ser un clásico de PS One no tiene opción cross-save? ¿Puede haber juegos con cross-buy que no tengan la opción cross-save? Poco sentido le veo a eso ¿no?

@ Daniel Martín

En principio, deberías poder continuar la partida sin problemas. Eso sí, debes subir la partida a la nube en una consola y descargarla en la otra. Y para subirla al almacenamiento online, debes ser miembro de PlayStation Plus. Y sí, puede haber juegos que sean cross-buy y no sean cross-save, aunque no es lo normal. Es más frecuente que haya juegos cross-save que no sean cross-buy. Depende del juego. Desde luego, en caso de que un juego sea cross-buy nos parece, como a ti, que no tiene mucho sentido que podamos jugarlo en cualquiera de las consolas de Sony pero que no podamos continuar la partida en la que más nos apetezca en cada momento. Más aún si hablamos de juegos tan largos como los *Suikoden* u otros juegos similares.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Por qué este E3 2015 no ha sido el de la realidad virtual?

Buenas playmaníacos. ¿No sé suponía que éste iba a ser el E3 de la realidad virtual? Yo esperaba que tuviese más peso en las conferencias y en general se pasó un poco de puntillas. Y los juegos tampoco me parecieron muy "serios". ¿Cuándo sabremos más?

@ Sara Polo

La verdad es que sí, parece que vamos a tener que esperar un poco más para que la apuesta por la realidad virtual sea definitiva. Eso sí, poco a poco se van "colando" nuevos juegos de RV entre los pesos pesados de la industria, por lo que estamos seguros de que habrá una buena oferta de títulos cuando Project Morpheus salga, a lo largo de 2016. Es verdad que Sony no apostó fuerte en el pasado E3 por su casco de RV pero pudimos probar algunas demos técnicas y algunos juegos realmente interesantes. Seguro que en los próximos meses Sony desvelará más juegos.





El remake de *Final Fantasy VII* protagonizó el E3 y suscitó hasta las lágrimas de los más nostálgicos.

» PREGU CORTAS, RESPUE BREVES

¿Sabéis si *Fallout 4* llegará doblado como los anteriores?

@ dracolin87

Teniendo en cuenta que *Fallout 3*, *New Vegas* o *Skyrim* llegaron doblados estamos seguros de que *Fallout 4* también llegará con voces en español.

¿Qué juegos de la antigua generación me recomendaríais?

@ Rodrigo Hicks-Mudd

Tienes decenas de juegazos donde elegir: *Skyrim*, *Red Dead Redemption*, *Uncharted 3*, *Ni no Kuni*, *The Last of Us*... Son tantos que no caben aquí.

¿Saldrá alguna entrega de la saga de estrategia *Total War* en PS4?

@ Amir Saadourne

Hemos oído muchos rumores en los últimos años, especialmente este último, pero por ahora no hay nada confirmado y, la verdad, no nos parece muy probable. Desde luego, el TouchPad del DualShock 4 podría ser un gran apoyo para hacer el port.

¿Remasterizarán algún juego de James Bond de PS2 para PS3?

@ Sandra Manzano Villar

No lo creemos. Si acaso sería en PS4, pero tampoco parece que vaya a ser muy probable, la verdad.

Un E3 con mucho futuro

Hola playmaníacos, ¿qué os ha parecido este E3? La sensación que queda es que Sony ha ganado pero ¿no os parece que, en el fondo, se ha vendido mucho humo? Es decir, ¿cuando saldrán los juegos por los que la gente suspira tanto (*FFVII Remake*, *Shenmue III*)? En 2017 como poco, ¿no?

@ Pedro Gutiérrez

Tienes algo de razón en eso de que algunos anuncios de la conferencia de Sony en el E3 no son precisamente a corto plazo. *Shenmue III* se espera para diciembre de 2017 como poco y *Final Fantasy VII* no tiene ni una fecha aproximada. Eso sí, Sony también ha mostrado *The Last Guardian*, *Uncharted 4* (que cada vez tiene mejor pinta), *Horizon Zero Dawn*, *Abzu*, *No Man's Sky*, *Hellblade* o *Ratchet & Clank*, todos fechados para 2016, así que nos espera un año cargado de grandes juegos en PS4. Y eso sin contar con los montones de juegos multiplataforma que también llegarán.

Ilusionados con *Shenmue III*

Hola PlayManía, tengo 15 años y no he jugado ningún *Shenmue*. ¿Por qué la gente está tan ilusionada con *Shenmue III*? ¿Tanto mola la saga? Y, ¿por qué no sacan los dos anteriores en HD para que la gente como yo pueda jugarlos? ¿Está prevista una remasterización en HD? Gracias.

@ Pablo Vegas

Es fácil explicar por qué *Shenmue* ha sido una saga tan importante en la industria del videojuego. La obra magna de Yu Suzuki revolucionó la industria. *Shenmue* ofrecía un enorme mundo abierto, con personajes que tenían sus propios horarios, minijuegos a tutiplén (incluyendo algunas recreativas míticas de SEGA como *After Burner* o *Super Hang-On*), el sistema de combates era el mismo de la saga de lucha *Virtua Fighter* (es decir, una pasada para una aventura de mundo abierto), tenía ciclo día/noche, clima dinámico que cambiaba según la fecha del año, diálogos con todos y cada uno de los personajes que deambulaban por el inmenso mapeado, escenas de persecución resueltas con QTE (sistema inventado para la ocasión), momentos de infiltración, tiendas repletas de objetos que coleccionar como figuritas de los personajes clásicos de SEGA... Vamos, que fue el juego más ambicioso que se había realizado hasta el momento, cosa que incluso superó *Shenmue II*. En cuanto a si veremos un remake de los dos primeros en HD nosotros estamos convencidos de que sí, aunque ni Sony ni SEGA ni Yu Suzuki han confirmado nada. Desde luego, es el momento ideal.

Shenmue III nos dejó flipando en el E3 porque las dos primeras entregas fueron obras maestras.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué anuncio del E3 te ha gustado más?



Las nuevas IP



Pablo Ibáñez

"El mejor anuncio sin duda ha sido *Horizon Zero Dawn* por ser una nueva IP. Se demuestra que todavía quedan ideas buenas."

Final Fantasy VII



Canri Portugués

"Porque espero que sea tan increíble como es en mis recuerdos. Porque es el culpable de mi afición a los RPG y a mi "inclinación" por PlayStation. Por que quiero volver a salir de Midgar, regresar a Gold Saucer, perderme en el hielo..."

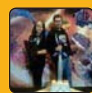
La conferencia de Sony



Wilson Plaza

"Me dio taquicardia con el anuncio de *Shenmue III*, me fui a urgencias con el vídeo de *The Last Guardian* y morí en paz con el remake de *Final Fantasy VII*..."

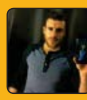
Bombazo galáctico



Andrés Macho

"*Star Wars Battlefront.* Ya en la conferencia de EA pensaba que me iba a dar algo, pero ya en la de Sony casi se me sale el corazón. El sable láser se me encendió con sus vídeos."

Nathan Drake



José Luis Rubin

"*Uncharted 4.* Después de las críticas del primer gameplay (que nunca entendí) cerró la pedazo de conferencia de Sony por todo lo alto. Junto con *MGSV* mis dos más esperados y disfrutando del *Batman*..."

The Last Guardian



Ismael Paredes Díez

"Porque promete ser una aventura impresionante y ahora sí parece que verá la luz."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿A qué juego tienes pensado dedicar las tardes de verano?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Es necesario haber jugado a las anteriores entregas de *MG* para entender la trama de *The Phanton Pain*?

@ Paco

Para nada. La trama de *MGS V TPP* es independiente y se disfruta sin necesidad de haber jugado las entregas previas. Además, incluirá vídeos explicativos para poner en situación a los recién llegados.

¿Sabéis si tienen pensado aumentar la capacidad del baúl de *Destiny*?

@ Pablo Rodríguez

En abril Bungie ya aumentó la capacidad hasta 24 espacios para armaduras y 36 para armas y no parece que, por ahora, vayan a aumentarlo más.

¿Se sabe algo del nuevo *God of War* o de *Gran Turismo 7*?

@ Patricia Tamargo

De *God of War* nada, de *Gran Turismo 7* lo último son rumores, como que se llamará *GT Sports*, que incluirá motos y que saldrá en 2016.

He visto que *Allison Road*, el llamado sucesor espiritual de *Silent Hills* podría llegar a PS4. ¿Esos rumores son ciertos?

@ Sara Ramos

Son muy ciertos, lo dijo el propio productor del juego. Esa es la intención que tienen aunque eso no quiere decir que salga seguro en PS4.

¿Por qué no sale *The Last Guardian* en PS3? Tampoco es que gráficamente sea tan puntero, ¿no?

@ SauronV

Fumito Ueda ha dicho que hubiera sido posible en PS3, pero Yoshida dijo que no. Nosotros apostamos por Ueda, parece una decisión acertada. Además, los juegos que se hacen a caballo de dos generaciones no terminan de cuajar.

¿PS Vita ha estado en el E3?

Hola playmaníacos, veo que Sony sigue olvidándose de PS Vita. ¿Qué juegos tengo para la portátil en los próximos meses? ¿Sólo "japonesadas" y cosas así?

@ Julia Mena

Nos encantaría decir que hay un verdadero aluvión de juegos pero hasta el propio Shuhei Yoshida ya ha dicho que PS Vita no recibirá más juegos AAA de Sony y que se centrará más en juegos indie o pequeños desarrollos y en lo que las compañías "third party" quieran lanzar. Los lanzamientos ya confirmados para los próximos meses son, efectivamente, "japonesadas" como dices pero es que algunas tienen una pinta muy buena, como *Deception IV*, *Mighty No. 9*, *Bloodstained: Ritual of the Night*, *Dragon Quest Builders*, *Zero Scape 3* o *World of Final Fantasy*, por ejemplo.



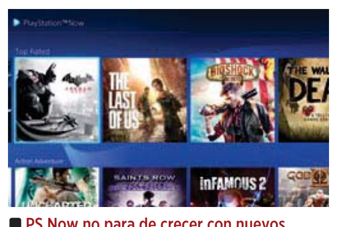
■ *Dragon Quest Builders* llegará a PS Vita este mismo año en Japón, también a PS3 y PS4. Parece que el juego será un clon de *Minecraft* pero ambientado en el universo de *Dragon Quest*.

¿Cuándo llega PS Now?

Hola, muy buenas. ¿Se sabe algo sobre la fecha de lanzamiento de PS Now en España? ¿Podría inscribirme mientras tanto a la versión americana y jugar aquí en España? Muchas gracias y un saludo. Pd: Vuestra revista es la p**.**

@ sergioworner20

Pues, lamentablemente, aún no sabemos nada de la fecha de salida de este servicio de juego en streaming en España. Parece que saldrá a lo largo de 2016, pero ten en cuenta que el servicio necesita una buena conexión para poder funcionar, lo que no acaba de ser una realidad en nuestro país de modo generalizado. Y no, no puedes acceder a PS Now desde España. Por ahora el servicio, que como sabes es de pago (por ahora vale 19,99 dólares al mes), sólo está disponible en EE.UU. y Canadá. Además, acaba de lanzarse, además de en PS4, PS3, Vita y televisiones Sony, en televisores Samsung.



■ PS Now no para de crecer con nuevos juegos pero aún no tiene fecha en España.

Se acerca una ola de "reboots"

Después de ver el E3 me parece que estamos ante el año de los "reboots": *Need for Speed, SW Battlefront, Mirror's Edge Catalyst*... Y yo me pregunto: ¿por qué las compañías no apuestan por cosas nuevas en vez de tratar de resucitar las mismas ideas de siempre?

@ Rubén Pérez

Nos llama la atención que, además (con la excepción de *Need for Speed*), ni *SW Battlefront* ni especialmente *Mirror's Edge* cuentan con suficientes entregas como para llamar a su nueva entrega un reboot en condiciones. ¿Qué van a reiniciar si apenas tienen una historia detrás? Por lo demás, también se han presentado un montón de nuevos títulos en el E3. Tiene que haber de todo y estos juegos en concreto, nos apetecen.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Errores comunes

Saludos. Hace una semana me compré la PS4. Esta semana, ha llegado la nueva actualización del sistema y me es imposible actualizar, ya que me sale un error con el servidor NW-31456-9. ¿Es un error común?

@ Ander Alonso

Es un error bastante común. En la mayoría de ocasiones tiene que ver con pequeños problemas del servicio online o con tareas de mantenimiento de PS Store, así que no deberías tener problemas en actualizar el software o en usar el resto de funciones online de la consola si lo vuelves a intentar pasado un tiempo. También puedes actualizar la consola descargando desde un ordenador el nuevo firmware de la web oficial y pasándolo a una memoria USB.

DLC *The Witcher 3*

Hola amigos de PlayManía. He descargado los DLC gratuitos de *The Witcher 3* y no funcionan. He leído en Internet que hay que descargar un programa para activarlos pero no lo encuentro. ¿Me podéis ayudar?

@ Juan Carlos González

No nos queremos ni imaginar dónde has leído semejante "historieta". Los contenidos descargables se activan en el menú principal (apartado contenido descargable) si hablamos de apariencias alternativas o dentro del propio juego si hablamos de armaduras, misiones... Has de dar con el personaje que vende la armadura, con el que te da la misión en concreto, etc...

Lo "principal" es PS4

Si configuro la PS4 como consola principal y se estropea y no puedo encenderla, ¿ya no puedo tener otra consola principal? ¿Cómo se puede hacer para quitar la rota como principal? Los juegos descargados no se pueden jugar sin estar conectado a internet a no ser que hayas configurado la PS4 como principal...

@ Ricky Tome

No te preocupes, si te sucede eso siempre puedes ponerte en contacto con el servicio técnico de Sony y solucionarlo. También puedes desactivar cualquiera de tus consolas PlayStation desde la web http://account.sonyentertainmentnetwork.com/, accediendo con tu cuenta PSN. Así de fácil, sin complicaciones.

¡Nueva!



El 24 de julio a la venta

Resérvala ya en tu quiosco más cercano

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus e-mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4



Batman ha destronado a The Witcher III.

1. Batman Arkham Knight (N)
2. The Witcher 3: Wild Hunt (↓)
3. LEGO Jurassic World (N)
4. FIFA 15 (↓)
5. Grand Theft Auto V (↓)
6. Far Cry 4 (↑)
7. TESO: Tamriel Unlimited (N)
8. Assassin's Creed Unity (↑)
9. Destiny (↓)
10. COD: Advanced Warfare (↑)



LEGO Jurassic World ha entrado con fuerza.

PS4

ACCIÓN

BLADESTORM NIGHTMARE
» KOEI TECMO » 59,99 € » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego estilo *Dynasty Warriors* con un fuerte toque estratégico y una ambientación única... y en inglés. NOTA **68**



DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA **91**



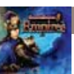
DISNEY INFINITY 2.0
» DISNEY » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de acción normalita, pero con el atractivo de poder usar personajes de Disney y Marvel. NOTA **85**



DmC DEFINITIVE EDITION
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA **89**



DYNASTY WARRIORS 8 EMPIRES
» TECMO KOEI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Las nuevas opciones estratégicas aportan variedad, pero *Empires* no deja de ser otro "machacabotones" más. NOTA **68**



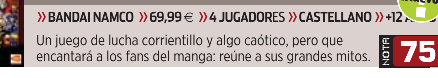
EVOLVE
» 2K GAMES » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad. NOTA **88**



J-STAR VICTORY VS+ ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha corriente y algo caótico, pero que encantará a los fans del manga: reúne a sus grandes mitos. NOTA **75**



KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA **78**



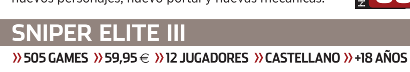
SKYLANDERS TRAP TEAM STARTER PACK
» ACTIVISION » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

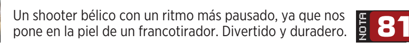
La saga mantiene sus líneas maestras, pero estrena nuevos personajes, nuevo portal y nuevas mecánicas. NOTA **83**



SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA **81**

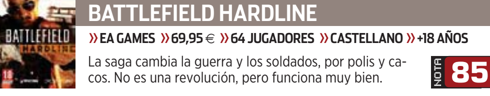




TOUKIDEN KIWAMI
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA **85**

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD HARDLINE
» EA GAMES » 69,95 € » 64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS



La saga cambia la guerra y los soldados, por polis y cacos. No es una revolución, pero funciona muy bien. NOTA **85**

BORDERLANDS, UNA COLECCIÓN MUY GUAPA
» 2K GAMES » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido. NOTA **91**



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Conserva los pilares de *Call of Duty*, pero modernizados y "agilizados" gracias al exoesqueleto. Espectacular. NOTA **88**



DESTINY
» ACTIVISION » 72,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

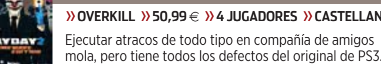
Un shooter que enamora gracias a su mezcla de géneros y a su enfoque cooperativo. Uno de los mejores del año. NOTA **94**



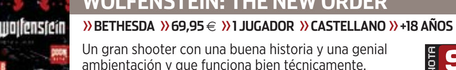
FAR CRY 4
» UBISOFT » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos. NOTA **92**

PAYDAY 2 CRIMEWAVE EDITION
» OVERKILL » 50,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS



Ejecutar atracos de todo tipo en compañía de amigos mola, pero tiene todos los defectos del original de PS3. NOTA **66**



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA **90**

WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

The Old Blood es corto (también barato) pero ofrece una experiencia emocionante, que homenajea a los clásicos. NOTA **75**



DEPORTIVOS



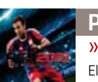
FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

EA Sports mete un golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga está asentada en PS4. NOTA **90**



NBA 2K15
» 2K SPORTS » 72,50 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El mejor simulador deportivo de la historia. Un juego de basket espectacular, realista y con modos de juego profundos. NOTA **93**



PRO EVOLUTION SOCCER 2015
» KONAMI » 59,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El estreno de la saga en PS4 sienta las bases para volver a aspirar al trono del fútbol. Reduce distancias con *FIFA*. NOTA **83**



Play Manía ¡El juego del mes!

3 razones para tener...

Batman Arkham Knight





1. EL BATMÓVIL. Es la principal innovación de *BAK* y uno de los artífices directos de esta saga siga permaneciendo entre las mejores después de cuatro entregas. Es brutal.

2. TÉCNICAMENTE IMPACTANTE. Que no os engañe su oscuridad. Gráficamente es muy, muy bruto. Y la parcela sonora no se queda atrás: gran doblaje y mejor BSO.

3. DURACIÓN A PRUEBA DE JOKER. Terminarlo nos puede ocupar 12-15 horas pero verlo todo (incluyendo su final verdadero) nos llevará más de 40. Las disfrutarás.

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION
» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA **88**



ASSASSIN'S CREED UNITY
» UBISOFT » 79,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El primer *AC* para PS4 nos lleva a la Revolución Francesa, con el desarrollo típico, cooperativo y muchos bugs. NOTA **88**

BATMAN ARKHAM KNIGHT ¡Nuevo!
» WARNER » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA **95**



DYING LIGHT
» WARNER » 69,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo... NOTA **88**



GRAND THEFT AUTO V
» ROCKSTAR » 69,99 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA **94**



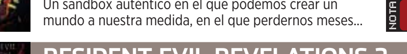
INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**



LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero. NOTA **92**



LEGO JURASSIC WORLD ¡Nuevo!
» WARNER » 59,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido y asequible, te gustará si te gustaron las pelis, aunque la "fórmula LEGO" ya empieza a agotarse. NOTA **82**



MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses... NOTA **86**



RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable. NOTA **85**



SAINTS ROW IV: RE-ELECTED
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea. NOTA **88**

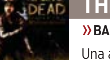
THE EVIL WITHIN
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte. NOTA **85**



THE LAST OF US REMASTERIZADO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**



THE ORDER 1886
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Técnicamente es sensacional, pero tropieza en su duración, y lo que es peor, en el planteamiento de la acción. NOTA **78**



THE WALKING DEAD SEASON 2
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**



TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION)
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico. NOTA **88**

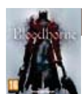


WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA **85**

ROL



BLOODBORNE
» SONY » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran RPG de acción que proporciona una satisfacción proporcional a la frustración que nos hace sentir. Juegazo. NOTA **93**



DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN
» BANDAI NAMCO » 59,99 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un grandísimo juego en una edición repleta de contenido pero con mejoras justitas. Si ya lo jugaste en PS3... NOTA **88**



DRAGON AGE: INQUISITION
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**



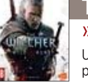
FINAL FANTASY TYPE-0 HD
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Los combates son muy adictivos y recupera parte del carisma de la saga pero no llega a obra maestra. NOTA **84**



FINAL FANTASY X/X-2
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**



THE ELDER SCROLLS ONLINE ¡Nuevo!
» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS
Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Una pena que salga en inglés... NOTA **86**



THE WITCHER III WILD HUNT
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**

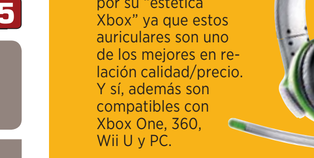
PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 59,95 €
Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €
Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Ear Force P4C
TURTLE BEACH | 19,99 €
Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.

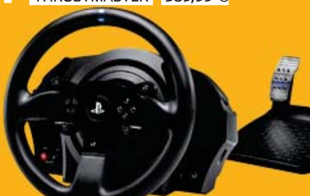
4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €
Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...



5 Auriculares Thrustmaster Y-280 CPX (N)
THRUSTMASTER | 49,95 €
No os dejéis engañar por su "estética Xbox" ya que estos auriculares son uno de los mejores en relación calidad/precio. Y sí, además son compatibles con Xbox One, 360, Wii U y PC.



6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €
Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.



7 Volante T300 RS
THRUSTMASTER | 369,99 €
Un volante de enorme calidad, compatible tanto con PS3 como con PS4. Su elevado precio se justifica con un sistema de vibración y resistencia al giro (Force Feedback) brutal y una excelente respuesta y calidad de materiales.

Los 4 mejores juegos...





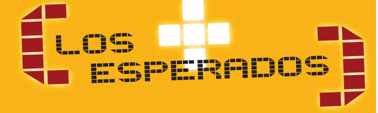
1 Serie Dino Crisis

Junto a *Onimusha*, la serie de Capcom más añorada por los jugadores de PlayStation es *Dino Crisis*. Por desgracia, parece que resucitarla no está en los planes de la compañía de Osaka a corto/medio plazo, pero si os entra la nostalgia podéis releer el RetroPlay que le dedicamos en Playmanía 191.

2 LEGO Jurassic World

LEGO Jurassic World repasa las cuatro películas en clave de LEGO, pero no es el único juego de la franquicia. Antes de *The Walking Dead*, Telltale le dedicó una de sus aventuras. Y en PS2 tuvimos *Operation Genesis*, que nos permitía construir nuestro propio parque, además de hacer diversas misiones.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



LOS + ESPERADOS

1 MGSV The Phantom Pain

» PS4/PS3 » KONAMI » AVENTURA » 1 DE SEPTIEMBRE

Pese a los "cantos de sirena" que nos han llegado procedentes de la conferencia de Sony en este pasado E3, seguimos confiando en Kojima y su *MGSV*.



2 Final Fantasy VII Remake

» PS4 » SQUARE ENIX » ROL » SIN CONFIRMAR

Los sueños más húmedos de todo buen amante de PlayStation se hicieron realidad en la conferencia de Sony en el pasado E3: ¡habrá "remake" de *FFVII*!



3 The Last Guardian

» PS4 » SONY » AVENTURA » 2016

¿Cuándo fue la última vez que visteis este juego en esta columna? ¿Hace tres años? ¿Cuatro? Pues tranquilos que al final saldrá en 2016. ¡Y tiene pintaza!



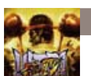
LUCHA



MORTAL KOMBAT X

» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

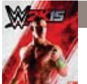
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA **91**



ULTRA STREET FIGHTER IV

» CAPCOM » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de lucha en PS3 que llega remasterizado a PS4 sin pulir. A ver si lo mejoran con un parche futuro... NOTA **70**



WWE 2K15

» 2K GAMES » 72,50 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen salto de la saga a PS4, con nuevos gráficos y un control renovado pero aún queda margen de mejora. NOTA **84**

MUSICALES



JUST DANCE 2015

» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Baila al ritmo de tus artistas favoritos amenizando tus fiestas y reuniones familiares. En PS4 es algo limitado. NOTA **72**

ROCKSMITH 2014

» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

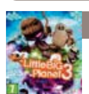
Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad, éste es tu juego. Y además de PS3, ahora también en PS4. NOTA **85**

SINGSTAR MEGAHITS

» SONY » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con novedades como un app para convertir el teléfono en micro y modos online. NOTA **79**

VARIOS



LITTLEBIGPLANET 3

» SONY » 59,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Original plataformas, jugable, divertido, compatible con los niveles creados. No sorprende tanto como los anteriores. NOTA **82**



PINBALL ARCADE

» SYSTEM 3 » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

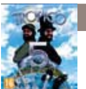
22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola. NOTA **80**



RAYMAN LEGENDS

» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA **88**



TROPICO 5

» KALYPSO » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA **81**

VELOCIDAD



DRIVECLUB

» SONY » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA **89**



F-1 2015 ¡Nuevo!

» CODEMASTERS » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego. NOTA **78**



MOTOGP 15

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de motos, pero Milestone no ha incluido grandes novedades en esta entrega. Si tienes el anterior... NOTA **78**



NEED FOR SPEED RIVALS

» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA **86**



RIDE

» MILESTONE » 71,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de motos con ideas originales y un gran control, pero con muchos fallos técnicos y gráficamente justito. NOTA **69**

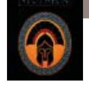


PROJECT CARS

» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA **93**

PS STORE



APOTHEON

» ALIENTRAP » 10,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Acción, saltos y puzzles con una estética única que te conquistará desde la primera partida. Mal multijugador... NOTA **83**

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA

» UBISOFT » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura de plataformas y acción en dos dimensiones basada en la saga, pero simple en gráficos y jugabilidad. NOTA **70**

BROKEN AGE

» DOUBLE FINE » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con todo el encanto de las aventuras gráficas clásicas. La dificultad es irregular, pero es una agradable experiencia. NOTA **79**



CHILD OF LIGHT

» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA **80**

DEAD NATION APOCALYPSE EDITION

» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas. NOTA **79**

con dinosaurios



Turok

Tras dos grandes juegos en Nintendo 64, hubo otros tantos intentos de resucitar esta otrora prestigiosa franquicia: el olvidable *Turok Evolution* de PS2 y el algo más digno "reboot" que contemplamos en PS3 en 2008 a cargo de Propaganda Games. De momento, no hay más *Turok* a la vista.



Caminando entre dinosaurios

Uno de los pocos "juegos" que nos ofreció *Wonderbook* (el "libro mágico" de Sony que terminó siendo una apuesta fallida en PS3) fue éste con la licencia de la famosa serie de la BBC. Gracias a *Wonderbook* y al mando PS Move pudimos aprender mucho sobre los dinosaurios, "alimentarles", etc.



DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION ¡Nuevo!
» CAPCOM » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena remasterización y con interesantes novedades, aunque se le notan (y mucho) los años. NOTA 80



ESCAPE PLAN
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica al servicio de originales puzzles. Es "cross buy" con Vita. NOTA 86



ETHER ONE
» WHITE PAPER GAMES » 18,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +3 AÑOS

Una aventura diferente y con un enfoque muy original, con un desarrollo pausado y puzzles algo rebuscados. NOTA 76



FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

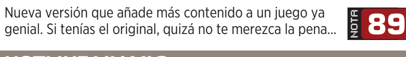
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92



GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89





HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86





LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía. NOTA 78



LIFE IS STRANGE (CAPÍTULO 1)
» SQUARE-ENIX » 4,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un gran inicio para una aventura gráfica por episodios que nos invita a rebobinar el tiempo y probar otras decisiones. NOTA 85







ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY
» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad. NOTA 84



OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto. NOTA 82





RACE THE SUN
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Carreras infinitas con un ritmo vertiginoso y en las que priman nuestros reflejos. No tiene muchas opciones... NOTA 72





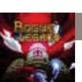
RESIDENT EVIL HD REMASTER
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del survival en su mejor versión. NOTA 86



RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA 87



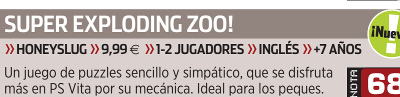
ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



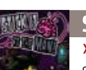
SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75



SUPER EXPLODING ZOO! ¡Nuevo!
» HONEYSLUG » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +7 AÑOS

Un juego de puzzles sencillo y simpático, que se disfruta más en PS Vita por su mecánica. Ideal para los peques. NOTA 68



STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro. NOTA 80







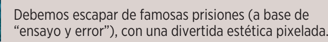
STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA 85



THE ESCAPISTS ¡Nuevo!
» TEAM 17 » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Debemos escapar de famosas prisiones (a base de "ensayo y error"), con una divertida estética pixelada. NOTA 75







TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82





TOREN
» SWORDTALES » 9,99 € » 1-JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

En lo jugable no aporta demasiado pero si te gustan los "arts games" tipo *ICO*, te atrapará las tres horas que dura. NOTA 75



TRANSISTOR
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí. NOTA 79



TRINE 2: COMPLETE STORY
» FROZENBYTE » 11,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva de una aventura cooperativa mágica. No sorprende como el anterior pero lo mejora en todo. NOTA 90



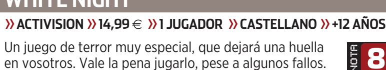
VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA 85



VELOCITY 2X
» FUTURLAB » 15,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que gustará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento. NOTA 84



WHITE NIGHT
» ACTIVISION » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de terror muy especial, que dejará una huella en vosotros. Vale la pena jugarlo, pese a algunos fallos. NOTA 80



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Eiyuu Densetsu Sora no Kiseki FC Evo.** (N) — PS4 | KADOKAWA GAMES | ROL



El rol en sus distintas manifestaciones copa las listas de ventas japos, junto a sorpresas como *Alien* que sale ahora allí

2. **Minecraft PS Vita Edition** (=) — PS VITA | MOJANG | AVENTURA/SANDBOX
3. **The Witcher 3: Wild Hunt** (↓) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL DE ACCIÓN
4. **Alien Isolation** (N) — PS4 | SEGA | ROL
5. **Mystery Dungeon: Fûrai no Shiren 5 Plus** (N) — PS VITA | CHUNSOFT | ROL

EE.UU.

1. **Batman Arkham Knight** (N) — PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN



El Caballero Oscuro vuelve a planear alto gracias a Rocksteady, que firma uno de los candidatos a GOTY de 2015.

2. **The Witcher 3: Wild Hunt** (↓) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL
3. **Mortal Kombat X** (↑) — PS4 | WARNER | LUCHA
4. **Grand Theft Auto V** (↑) — PS4 / PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **LEGO Jurassic World** (N) — PS4 / PS3 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1. **Batman Arkham Knight** (N) — PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN



El batmóvil también ruge en Europa, aunque comparte la "gloria" con los dinosaurios de LEGO y el masivo *TESO*.

2. **LEGO Jurassic World** (N) — PS4 / PS3 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **The Elder Scrolls Online** (N) — PS4 | BETHESDA | MMORPG
4. **The Witcher 3: Wild Hunt** (↓) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL
5. **Grand Theft Auto V** (=) — PS4 / PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS

Figuras Batman Arkham Knight

www.shopdcentertainment.com | Varios precios

Para acompañar la salida del más que impresionante *Batman Arkham Knight*, DC Collectibles lanzará una nueva línea de figuras de acción inspiradas en el juego, pero respetando la calidad y el grandísimo nivel de detalle que caracteriza a los muñecos de esta colección. Batman, el Caballero de Arkham, Harley Quinn y el Espantapájaros son algunas de las figuras que podréis adquirir para dar lustre a vuestras estanterías y vitrinas y ser la envidia de vuestros amigos. Suponemos que para cuando leáis esto ya estarán a la venta.



Novelas no oficiales Minecraft

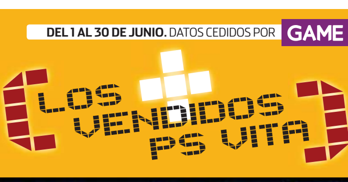
www.fnac.es | 11,95€

Aprovechando el gran tirón de *Minecraft* nos llega su recreación más leída en Estados Unidos. Una línea de novelas "extraoficiales" protagonizadas por el usuario Gameknight999 que vive mil y una aventuras "teletransportado" dentro del videojuego. Escritas por el autor californiano Mark Cheverton y editadas en España por Rocaeditorial, ya hay tres novelas traducidas al castellano disponibles en cualquier librería.



DEL 1 AL 30 DE JUNIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

Los vendidos PS Vita





LEGO Jurassic World ha logrado desbancar a *Minecraft*.

1. LEGO Jurassic World (N)
2. Minecraft (↓)
3. NFS Most Wanted (=)
4. J-Stars Victory Vs+ (N)
5. FIFA 15 (↓)
6. Looney Tunes Galactic Games (N)
7. COD: Black Ops Declassified (↓)
8. LEGO Ninjago: Nindroids (↑)
9. Lego Marvel Superheroes (↓)
10. Disney Infinity 2.0 (N)



J-Stars Victory + entra pegando fuerte.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA 82

GRAVITY RUSH — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

LEGO JURASSIC WORLD — ¡Nuevo!
» WARNER » 39,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Recreación con piezas de LEGO de las cuatro películas de la saga. Aunque con recortes respecto a PS4, funciona. NOTA 78

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

SOUL SACRIFICE DELTA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

ROL



CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82



FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

ORESHIKA: TAINTED BLOODLINES
» ALFA SYSTEM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un original juego de rol por turnos que te enganchará si logras asimilar su planteamiento y entiendes inglés. NOTA 82

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

STEINS;GATE — ¡Nuevo!
» PQUBE » 39,999 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Una gran novela visual dirigida a los fans del género. Apasionante historia llena de secretos y rutas. Eso sí, en inglés. NOTA 76

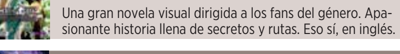


TALES OF HEARTS R
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. ¡Y en castellano! NOTA 86

LUCHA



DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75



MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

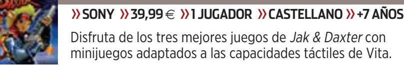



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

PLATAFORMAS



JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84



LITTLEBIGPLANET — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91



RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91



TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

Camiseta Final Fantasy VII

latostadora.com | varios precios

Con el anuncio de que el ansiado "remake" de *Final Fantasy VII* está en camino, nada mejor que desempolvar nuestras viejas camisetas de *FFVII* o, mejor aún, hacernos una nueva. En la web www.latostadora.com encontraréis un montón de ideas y diseños para hacerla a vuestro gusto. A nosotros nos gusta ésta.



Set LEGO Jurassic World

www.lego.com/es-es/jurassicworld | 129,95 €

Si eres fan de "Parque Jurásico" y has flipado con la peli y el correspondiente juego de LEGO, suponemos que ya conocerás todos los playsets que la conocida marca danesa ha lanzado dedicados a la peli. De todos ellos el más impresionante (y caro) es éste que recrea la fuga del Indominus Rex que, además del bicho en cuestión, incluye un recinto con laboratorio y grúa para alimentos, un helicóptero y una girosfera. Todo por unos 130 euros.



ACCIÓN



DISNEY INFINITY 2.0
» DISNEY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Interesante incursión de la franquicia de Disney en Vita que se hace acompañar por un héroe y unos villanos de lujo. NOTA 78

DRAGON'S CROWN
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

FREEDOM WARS
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84

HYPERDIMENSION NEPTUNIA U: ACTION UNLEAHED
» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Las "diosas-consola" aparcan el rol para dar paso a la acción en este beat'em up que no defraudará a los fans. NOTA 73

KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90



RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

TOUKIDEN KIWAKI
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85



UNIT 13 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, ránkings, cooperativo... NOTA 89



VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP — ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83



MOTOGP 14 — ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

WIPEOUT 2048 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

DEPORTIVOS

EVERYBODY'S GOLF — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online. NOTA 89

FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita... NOTA 80

STORE



BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92



GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

HELLDIVERS
» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA 80



HOT LINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

MONSTERBAG
» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una divertida propuesta que mezcla puzzles con un apartado artístico muy atractivo y algunas dosis de humor negro. NOTA 70



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86



TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.




6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122
ARDISTEL | 12,95 €



Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.

La historia del E3 Electronic Entertaiment Expo



La feria de videojuegos más importante del mundo cumplió 20 años y lo celebramos condensando sus mejores momentos centrados en la marca PlayStation.

La edición 2015 del pasado E3 (que es una forma mucho más económica de decir Electronic Entertainment Expo), cerró sus puertas hace un mes dejándonos un sabor de boca excelente gracias al gran nivel general de los juegos anunciados en ella y la confirmación por sorpresa de algunos títulos largamente anhelados (como el remake de *Final Fantasy VII* o *Shenmue III*). Pero en sus 20 años de historia, el evento sobre videojuegos más importante del mundo nos ha dejado otros muchos momentos inolvidables, que vamos a tratar de repasar brevemente aquí.

El primer E3 tuvo lugar en 1995. Antes de ese año, los videojuegos tenían un lugar reservado en el CES (Consumer Electronics Show), un macroevento dedicado a la electrónica de consumo que arrancó en 1967, que puede tener varias ediciones al año (en ciudades como Chicago, Las Vegas...) y que sigue muy vivo hoy en día (la edición de 2013 registró más de 150.000 asistentes). Pero con la creciente importancia de esta industria surgió la necesidad de que los videojuegos tuviesen un macroevento propio. Y así, en mayo de 1995 y ya en el emblemático Convention Center de Los Ángeles (lugar que ha albergado la feria en 18 de sus 21 ediciones) arrancó el primer E3 de la historia, que curiosamente coincidió con la puesta de largo de la primera PlayStation. En dicha edición, Sega presentó también al público americano su flamante Saturn con su no menos flamante precio (399$). Pero Sony contraatacó con Steve Race, presidente de SCEA, que presentó la primera PlayStation con la conferencia más corta de la historia del E3. Sólo dijo "299 dólares" y se fue, arrancando los vítores de los asistentes y dejando herida de muerte a la competencia. Una "guerra de precios" que se mantuvo hasta la feria del año siguiente, en la que todas las compañías anunciaron bajadas de precio (PSone pasó a costar 199$).

Antes del E3...

Antes del E3, los videojuegos estaban integrados en el CES (Consumer Electronics Show) un macroevento que empezó en 1967 y que sigue celebrándose (en 2013 registró más de 150.000 asistentes). La creciente importancia de los videojuegos hizo que fuese necesaria una feria sólo para ellos.

En 1997, el E3 cambia de sede (y de costa) y se traslada a Atlanta, buscando ganar más popularidad (Atlanta era la ciudad de moda en Estados Unidos, ya que albergó los Juegos Olímpicos en 1996). En los dos años que se celebró allí se presentaron juegos de importancia capital para PlayStation y su futu-

Las caras de PlayStation en la feria

En las conferencias previas al E3, los directivos de cada compañía tratan de "vendernos su moto" acompañados de desarrolladores, famosos deportistas, cantantes y lo que haga falta para llamar nuestra atención. Aquí tenéis los "speakers" más habituales en las conferencias de Sony.



STEVE RACE Presidente de SCEA en 1995, pronunció la conferencia más corta en la historia del E3 en aquel año. Sólo dijo "299$" y hundió a Sega.



PHIL HARRISON Entró en Sony en 1992 y ha estado desde el primer E3 hasta la demo de los "patitos" en 2005. En el año 2008 dimitió y acabó en Microsoft.



KEN KUTARAGI El padre de PlayStation fue protagonista en muchos E3 con toda justicia. Nos presentó PSP, PS3... En 2007 se retira y asume un cargo honorífico.



KAZUNORI YAMAUCHI Los desarrolladores a veces asumen el protagonismo, tanto de Sony (Yamauchi), como "invitados" (Kojima, Gabe Newell de Valve...)



El Convention Center de Los Ángeles es el escenario tradicional del E3. Tres días de presentaciones, juegos, entrevistas... y azafatas explosivas, aunque en 2006 hubo polémica en este sentido.

ro, como *Tomb Raider 2, Metal Gear Solid, Gran Turismo*...

Pero el cambio de sede no convenció y en 1999 el E3 volvería a la soleada California, en un evento marcado por la matanza en la escuela de Columbine, que se produjo pocas semanas antes del evento y que hizo que muchos shooters se presentaran a puerta cerrada en lugar de darles el bombo que los expositores tenían pensado. Con Dreamcast ya en liza, llegaba el momento de que Sony presentara "la nueva generación de PlayStation", algo que sucedió definitivamente en 2000, aunque PS2 había sido lanzada ya hace algunos meses en Japón. Juegos como *Tekken Tag Tournament* y, sobre todo, el tráiler del exclusivo *MGS2* levantaron la moral de la tropa. Los años siguientes nos dejaron la presentación en sociedad de otras franquicias que marcarían el futuro de PlayStation para los próximos años: *Jak & Daxter, Ratchet & Clank, Devil May Cry , GTA III*... Y en el E3 de 2002, Sony ya presume de Online en PS2 con *SOCOM*.

E3 en Atlanta

En 18 de sus 21 ediciones, el Convention Center de Los Ángeles ha albergado el E3. Pero en 1997 y 1998 la feria se trasladó a Atlanta buscando ganar popularidad (Atlanta estaba de moda, ya que fue sede de los Juegos Olímpicos en 1996).

El E3 de 2003 es una edición importante para Sony, ya que la compañía anunció su intención de entrar en el mercado de las consolas portátiles presentando el UMD, un formato del que se esperaba mucho y que ya sabéis cómo acabó... PSP fue la protagonista del E3 de 2004 junto a los Black Eyed Peas que tocaron en la fiesta post-E3 de Sony, que tuvo lugar en el estadio de los Dodgers.

En 2005 Ken Kutaragi, el padre de PlayStation, nos presentó PS3, aunque como recordaréis, aquel mando con forma de "boomerang" terminó siendo sustituido al año siguiente por el Dual Shock 3. Precisamente en el E3 de 2006 empezaron a mascarse ciertos cambios en la feria. Para empezar, desde la organización se pidió más "recato" en la vestimenta de las azafatas. Y también escuchamos un runrún por parte de las compañías: el E3 cada año era más caro y la cosa se les estaba yendo de las manos... y de los presupuestos. Dicho y hecho, el año siguiente el E3 no se celebró en el Convention Center sino en el Barker Hangar de Santa Monica, utilizando hoteles cercanos (y no tan cercanos) para celebrar las distintas presentaciones. Un formato que no convenció a nadie, pese a la calidad de los juegos que se presentaron (*MGS4, Uncharted, InFamous, Gran Turismo 5*...). Tanto, que al año siguiente ya volvimos al Convention Center (aunque con bastantes metros cuadrados menos). Hasta la edición de 2009, la feria no recuperó sus números y la envergadura de antaño (cerca de 40.000 asistentes).

El E3 de 2010 sirvió para presentarnos apuestas como PS Move (la respuesta de Sony al éxito de Wii), PlayStation Plus (que llegó para quedarse) y el 3D estereoscópico, una opción que fue perdiendo fuelle hasta caer prácticamente en el olvido (al menos en lo que a videojuegos se refiere). Fue la antesala del estreno de PS Vita al año siguiente y de los últimos grandes bombazos de PS3 (como *The Last of Us* o *Beyond: Dos Almas*), en un E3 (el de 2012) en el que *Watch Dogs* nos enamoró (cómo nos la colaron, ¿eh?).

Y así llegamos a 2013, año en el que PS4 se llevó todo el protagonismo. Sony desveló su precio (399$) y que no tendría restricciones a la segunda mano. Dos decisiones muy aplaudidas. Menos aplaudido fue que anunciaran que para jugar online tendríamos que estar abonados a PS Plus... Al año siguiente asomaron juegazos como *Uncharted 4* (con sus retrasos). Y así llegamos a 2015: *FFVII Remake, Shenmue III* y ... ¡*The Last Guardian*!



Los otros E3

Además de las conferencias previas y los tres días de la feria, el E3 tiene un lado "festivo" muy pronunciado, con la presencia de famosos (Sony trajo a Michael Jackson en el primer E3), fiestas nocturnas (con grupos como Black Eyed Peas en 2004)...

Aunque con altibajos, el E3 siempre ha sido el mayor escaparate a nivel mundial de esta industria. Y sin renunciar al "componente espectáculo".

KAZ HIRAI
Presidente y CEO de Sony, es otro habitual en las conferencias de Sony en el E3. Gran orador y apasionado de *Ridge Racer*.



JACK TRETTON
Presidente de SCEA entre 2006 y 2014, presentó las conferencias de Sony entre 2007 y 2013. En 2014 abandona la compañía.



ANDREW HOUSE
Asumió el cargo de Kaz Hirai cuando éste ascendió a Presidente y CEO y tuvo el honor de ser la persona que nos presentó la flamante PS4.



SHUHEI YOSHIDA
Se unió a Sony en 1986 y ahora es presidente de Sony Worldwide Studios y defensor de causas perdidas como PS Vita o *The Last Guardian*. Un tipo simpático.



MARK CERNY
No suele suceder pero a veces los directivos ceden la palabra a los que "saben", como Mark Cerny, el "arquitecto" de PS4

Cronología de la feria



Polygon Man fue la primera mascota de Sony. Phil Harrison fue su valedor pero se dice que Kutaragi la odiaba...

11-13 DE MAYO DE 1995

UNA CONFERENCIA DE DOS PALABRAS

Tras anunciar Sega las bondades de Saturn y su precio (399$), Steve Race, presidente de SCEA, subió al escenario y sólo dijo "299 dólares". Y se fue. La primera conferencia de Sony en un E3 fue la más corta.

JUEGOS DESTACADOS
Ridge Racer, Tekken...



El E3 de 1996 supuso la presentación en sociedad del genial *Crash Bandicoot.*

16-18 DE MAYO DE 1996

BAJADA DE PRECIO

Por si no lo habían "petado" bastante el año anterior, en este E3 Sony anuncia que PlayStation baja de precio (199$), lo que obligó a la competencia a hacer lo propio. Puesta de largo de Lara Croft.

JUEGOS DESTACADOS
Tomb Raider, Tekken 2, Crash Bandicoot...



Rhona Mitra fue la primera modelo contratada por Eidos para encarnar a Lara Croft.

14-16 DE MAYO DE 2003

PLAYSTATION PORTÁTIL

Sony nos sorprendió en 2003 anunciando su entrada en el negocio de las consolas portátiles. También presentó el periférico Eye Toy.

JUEGOS DESTACADOS
Gran Turismo 4, Jak II, Prince of Persia., Ratchet & Clank 2...



En 2003 Sony presentó el UMD, un formato que terminó fracasando...



11-13 DE MAYO DE 2004

PSP, EN TODO SU ESPLENDOR

Sony muestra el diseño final de PSP y sus primeros juegos. En cuanto a PS2, secuelas de postín y algunas nuevas franquicias.

JUEGOS DESTACADOS
God of War, Killzone, Metal Gear Solid 3, Silent Hill 4...



Ken Kutaragi muestra PS3, aunque su mando "boomerang" no gustó y recularon.



18-20 DE MAYO DE 2005

LA NUEVA "NEXT GEN"

Con Microsoft a punto con su 360 y Nintendo con su "Revolution", Sony revela su PS3 y sus primeras demos (incluido el polémico vídeo de *Killzone*),

JUEGOS DESTACADOS
Final Fantasy XII, Okami, SOTC...



Dani Acal comprobó de primera mano lo que pesaban los primeros modelos de PS3.

10-12 DE MAYO DE 2006

ARRANCA PS3

Con Xbox 360 a pleno rendimiento ya, Wii y PS3 comienzan a mostrar de lo que son capaces. PS3 es incluso capaz de ofrecernos... icangrejos gigantes! (la famosa demo de *Genji 2*).

JUEGOS DESTACADOS
Heavenly Sword, God of War II, Assassin´s Creed, Resistance, MotorStorm...



Este E3 huyó de espectáculos caros y abrazó la austeridad en el Barker Hangar de Santa Monica.

11-13 DE JULIO DE 2007

EL E3 DE LOS HOTELES

El E3 se había vuelto muy caro y este año se optó por un formato más austero, en hoteles fuera del Convention Center. Se confirma que *MGS4* será exclusivo de PS3.

JUEGOS DESTACADOS
MGS4, Gran Turismo 5, InFamous, Uncharted...



El E3 volvió al Convention Center, aunque con menos espacio y despilfarro.



Sony ganaba la batalla de la octava generación, pese a que sus mejores juegos se retrasaban.

10-12 DE JUNIO DE 2014

JUEGAZOS QUE SE RETRASARON

Sony se aseguraría su posición de liderazgo anunciando en su conferencia juegos como *Bloodborne o Uncharted 4* (la mayoría sufrieron retrasos). También se anunció PlayStation TV.

JUEGOS DESTACADOS
Destiny, Bloodborne, Batman Arkham Knight...



La nostalgia de *FFVII* y *Shenmue III* contra la apuesta de Project Morpheus. Ganó la nostalgia.

16-18 DE JUNIO DE 2015

¿EL MEJOR E3 DE LA HISTORIA?

Tardaremos en olvidar la conferencia de Sony de este año, con verdaderos juegazos y dos sorpresas muy deseadas: *Shenmue III* y *FFVII Remake.* Project Morpheus reclamó su sitio.

JUEGOS DESTACADOS
Uncharted 4, The Last Guardian, Fallout 4, Kingdom Hearts III...

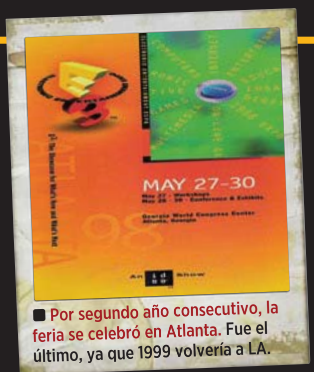
Anuncios sorprendentes, juegazos, espectáculo, cangrejos gigantes... Repasamos los mejores momentos de Sony en la historia del E3.

19-21 DE JUNIO DE 1997

RUMBO A ATLANTA

El E3 cambia de ciudad (Atlanta, en Georgia) en una edición en la que Sony se destapó con la exclusiva de *Tomb Raider 2* y nos flipamos con el tráiler del primer *Metal Gear Solid*.

JUEGOS DESTACADOS
Tomb Raider 2, Metal Gear Solid, Castlevania: Symphony of the Night...



■ Por segundo año consecutivo, la feria se celebró en Atlanta. Fue el último, ya que 1999 volvería a LA.

28-30 DE MAYO DE 1998

EL MEJOR AÑO DE PLAYSTATION

PlayStation estaba en la plenitud de su catálogo y 1998 alumbró algunos de sus mejores juegos, algo que se reflejó en este E3. Mientras, Sega anunciaba Dreamcast.

JUEGOS DESTACADOS
Gran Turismo, Silent Hill, Syphon Filter, Tekken 3, Crash Bandicoot 3...



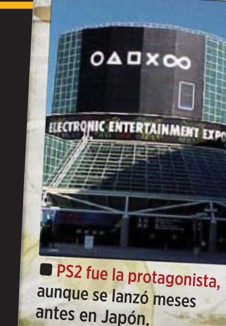
■ Aunque PlayStation aún tenía mucho que decir, Sony confirmó que su sucesora estaba muy cerca.

13-15 DE MAYO DE 1999

TOCA MOVER FICHA

Con Sega mostrando su Dreamcast, Sony confirma que la “nueva generación de PlayStation” está en camino. Nintendo también anuncia Dolphin (lo que sería GameCube).

JUEGOS DESTACADOS
Final Fantasy VIII, Gran Turismo 2, Dino Crisis, Tony Hawk's Pro Skater...



■ PS2 fue la protagonista, aunque se lanzó meses antes en Japón.

11-13 DE MAYO DE 2000

PS2 SE LUCE

Aunque PS2 se lanzó en Japón en febrero, la nueva consola de Sony fue la reina de la feria. Nintendo anuncia su GameCube y Microsoft su Xbox, ambas para 2001.

JUEGOS DESTACADOS
FFIX, MGS2, Tekken Tag Tournament...



■ *Jak & Daxter* es una de las grandes franquicias que vimos nacer en el E3 de 2001 para PS2.

17-19 DE MAYO DE 2001

LOS PRIMEROS JUEGAZOS

Los primeros bombazos de PS2 compiten cara a cara con *Halo* y los primeros juegazos de GameCube.

JUEGOS DESTACADOS
MGS2, Silent Hill 2, Jak & Daxter, Devil May Cry, GTA III...



■ *SOCOM* fue uno de los juegos destacados de Sony, ya que sirvió para estrenar el online en PS2.

22-24 DE MAYO DE 2002

SONY SE LANZA AL ONLINE

Sony presenta su Network Adaptor para jugar online. Mientras, Nintendo se destapa con *Metroid Prime, Zelda: Wind Waker...*

JUEGOS DESTACADOS
SOCOM, Silent Hill 3, Ratchet & Clank...

15-17 DE JULIO DE 2008

NOVEDADES Y SECUELAS

En 2008 Sony jugó bien sus cartas presentando una batería de anuncios entre los que había tanto esperadas secuelas como originales títulos de nuevo cuño.

JUEGOS DESTACADOS
God of War III, Killzone 2, LittleBigPlanet, RE5...



■ El regreso de Nathan Drake fue uno de los anuncios más aplaudidos en la conferencia de Sony de 2009.

2-4 DE JUNIO DE 2009

SE PRESENTA *THE LAST GUARDIAN*

No es broma. En 2009 se anunció *The Last Guardian* y fue uno de los destacados en un E3 que recupera la envergadura y casi las cifras de antaño (40.000 asistentes).

JUEGOS DESTACADOS
Assassin's Creed II, The Last Guardian, Uncharted 2



■ La conferencia de 2010 no fue de las mejores de Sony. Presentó el mando PS Move y PS Plus.

15-17 DE JUNIO DE 2010

MOVE, PLUS Y JUEGOS EN 3D

Sony centró su conferencia este año en convencernos de las bondades de Move, PS Plus y el juego en 3D estereoscópico. No lo logró y cerró con un muy olvidable *Twisted Metal.*

JUEGOS DESTACADOS
Killzone 3, inFamous 2, GoW: Ghost of Sparta...



■ PS Vita se lanzaría en diciembre de 2011, pero sólo en Japón.

7-9 DE JUNIO DE 2011

PS VITA ES UNA REALIDAD

Además una batería de buenos juegos para PS3, en esta conferencia Kaz Hirai revela que la nueva portátil de Sony (nombre en clave NGP) se llamaría PS Vita. Y su precio (249$ sin 3G).

JUEGOS DESTACADOS
Uncharted: Golden Abyss, BioShock Infinite, Tomb Raider, Skyrim, Uncharted 3...



■ *Watch Dogs* impresionó en la conferencia de Ubisoft, aunque cuando salió en 2014 decepcionó.

5-7 DE JUNIO DE 2012

THE LAST OF US Y MUCHO MÁS

Watch Dogs arrancó los más sinceros aplausos (ya conocéis el final de la historia) en una edición en la que estuvieron presentes JUEGAZOS... y *Wonderbook*.

JUEGOS DESTACADOS
The Last of Us, Beyond: Dos Almas, Watch Dogs, God of War: Ascension...



■ Shuhei Yoshida y Adam Boyes enseñan a la gente de Microsoft cómo es la segunda mano en PS4.

11-13 DE JUNIO DE 2013

PS4 ENTRA EN ESCENA

Sony se impone a Microsoft desvelando sus planes para PS4 (399$ y sin restricciones a la segunda mano). También anuncia que para jugar online a PS4 hay que abonarse a PS Plus...

JUEGOS DESTACADOS
The Order 1886, Killzone: Shadow Fall, FFXV...

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
Lidia Muñoz Maquetación.

Colaboradores:
Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca.

playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 10/2015

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **14** DE AGOSTO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE
FUTUROS IMPERFECTOS

Os lo contaremos todo sobre los juegos que reflejan futuros apocalípticos, involucionados o utópicos, desde el espectacular *Mad Max* a *Fallout 4, Horizon Zero Dawn, The Technomacer, Deus Ex: Mankind Divided, Mirror's Edge Catalyst...*



» REPORTAJE
UNCHARTED 4

Impresionante es la palabra que mejor define a *Uncharted 4*. Os lo contaremos todo sobre el regreso de Drake y sus remasterizaciones en PS4.



» REPORTAJE
ASÍ SERÁ PROJECT MORPHEUS

Pasamos revista a todos los juegos previstos para Project Morpheus. Atentos, hay algunos realmente sorprendentes...

SÚPER OFERTA DE SUSCRIPCIÓN

Mira lo que tenemos preparado para ti.
Date prisa, ¡que las unidades son limitadas!



Por solo 30€
(gastos de envío incluidos)



- **12 números de la edición en papel**
- **12 números de la edición digital***
- **Ultra Street Fighter IV para PS3****

*Acceso gratuito a la edición digital de Playmanía en Kiosko y mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android.
**El juego de regalo es una promo proporcionada por el distribuidor. No está permitida su venta.

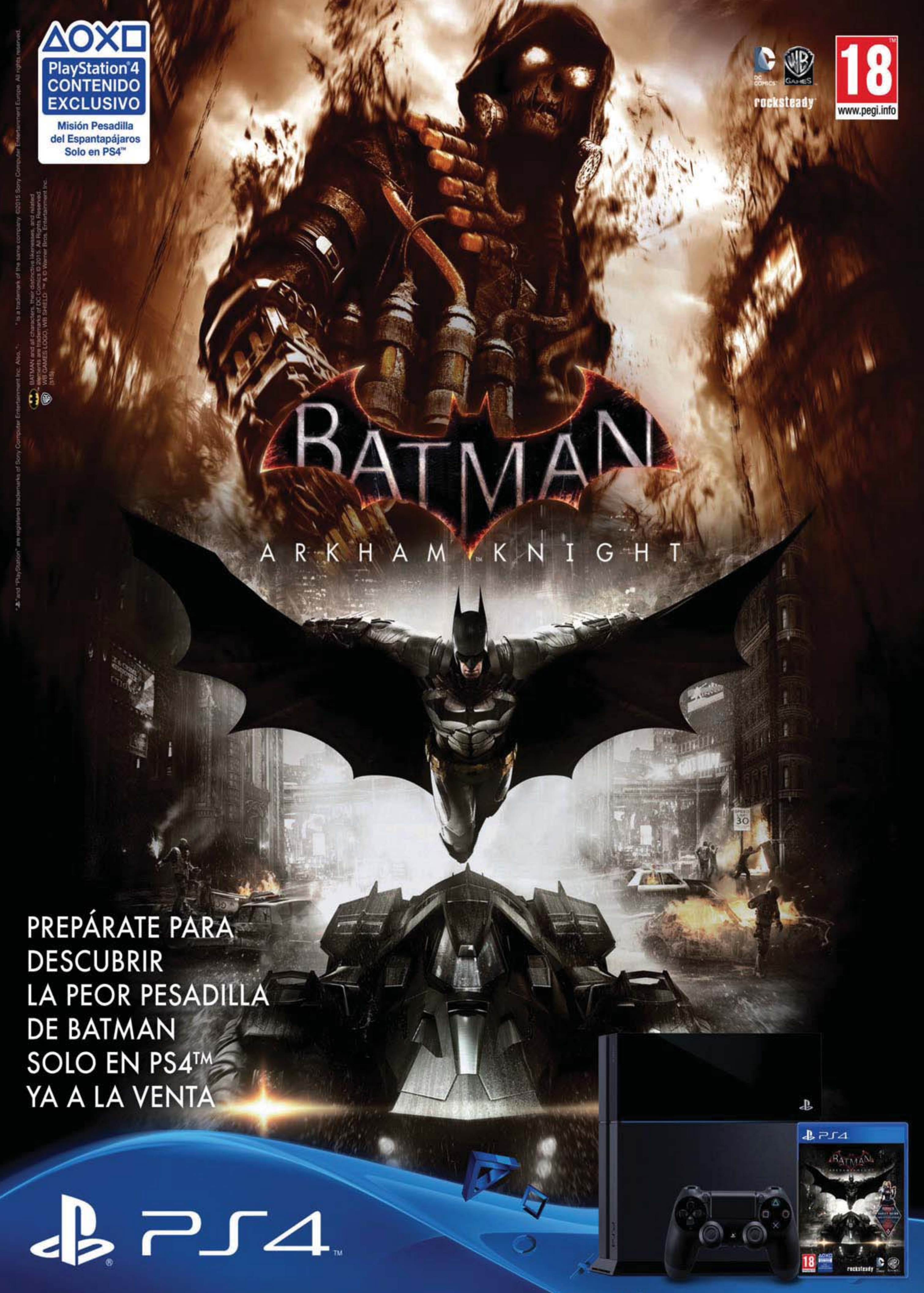
Y con tu suscripción:
Acceso a Club OZIO
Cientos de ofertas exclusivas para ti



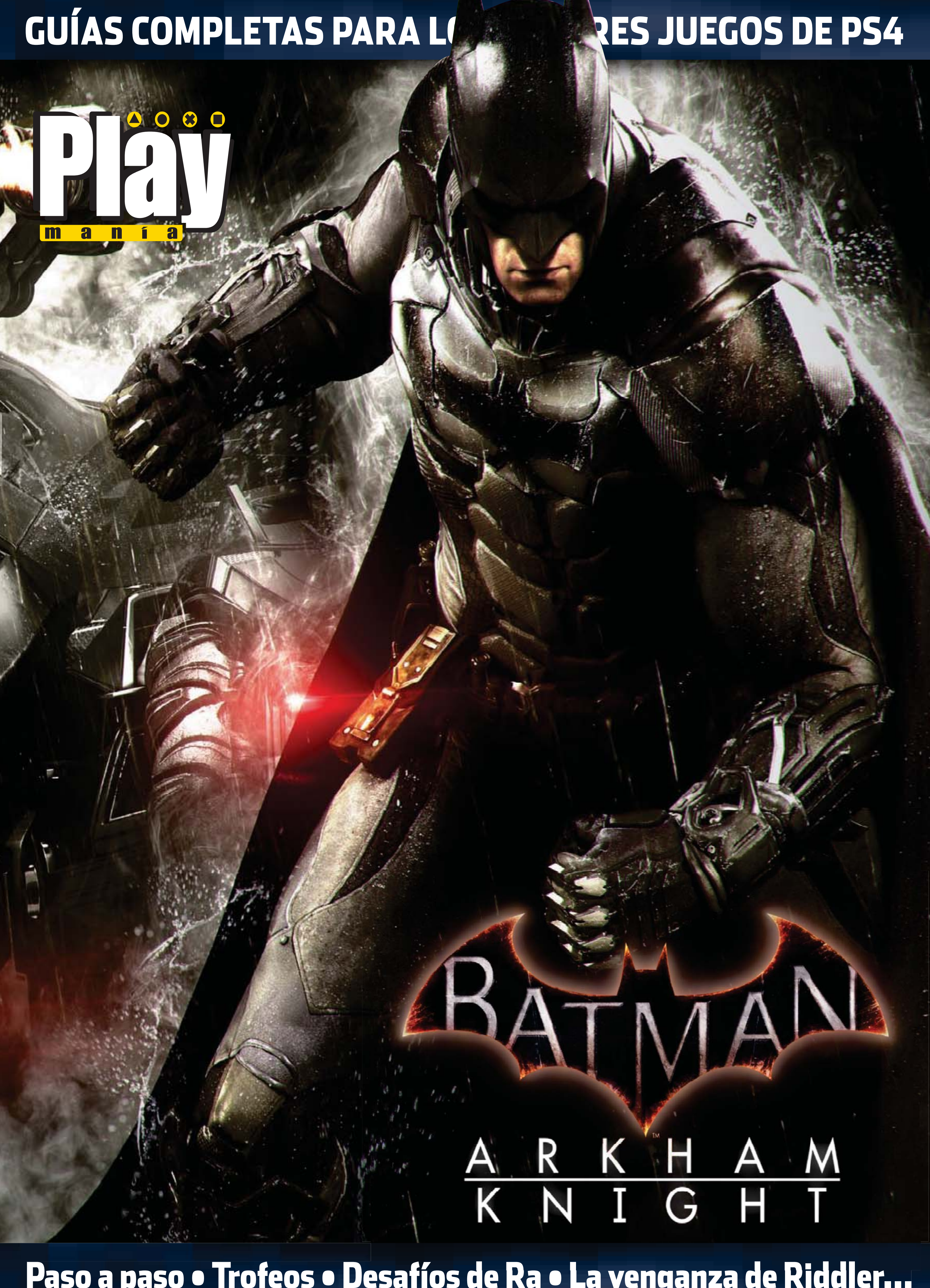
Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas, por tel.: 902 540 777
y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.



PlayStation®4
CONTENIDO
EXCLUSIVO
Misión Pesadilla
del Espantapájaros
Solo en PS4™
18
www.pegi.info
rocksteady
BATMAN
ARKHAM KNIGHT
PREPÁRATE PARA
DESCUBRIR
LA PEOR PESADILLA
DE BATMAN
SOLO EN PS4™
YA A LA VENTA
PS4


GUÍAS COMPLETAS PARA L
RES JUEGOS DE PS4
Play
manía
BATMAN
ARKHAM
KNIGHT
Paso a paso • Trofeos • Desafíos de Ra • La venganza de Riddler...

CONTROLES

CONTROLES DE BATMAN:
Cruceta: accesos rápidos a menús
Stick izquierdo: moverse
Stick derecho: cámara
L1: llamar al Batmóvil
L2: apuntar con el gadget
R2: agacharte
R3: zoom
■: puñetazo
▲: esquivar / bloquear
●: usar capa
✖: saltar
Options: pausar el juego
Panel: mapa de Gotham

CONTROLES DEL BATMÓVIL:
Cruceta: accesos rápidos a menús
Stick izquierdo: dirección
Stick derecho: cámara
L1: salir / entrar en el Batmóvil
L2: apuntar con las armas
L3: sonar
R1: disparar
R2: acelerar / disparar
R3: vista trasera
■: frenar / Marcha atrás
▲: arma secundaria
●: arma secundaria
✖: salir catapultado del Batmóvil

PARA EMPEZAR

MEJORES HABILIDADES

Si bien puedes llegar a aprender todas las habilidades disponibles para Batman algunas de ellas te resultarán más útiles que otras para avanzar en la historia. Estas son en las que debes centrarte 1.

- **COMBATE:** Ataques críticos.
- **BAT-TRAJE:** Coraza balística, coraza cuerpo a cuerpo.
- **BATMÓVIL:** Blindaje.

LOS COLECCIONABLES DE RIDDLER

El juego tiene 315 coleccionables que debes conseguir para desbloquear algunos trofeos y alcanzar el 100% del juego. Para conocer su localización puedes interrogar a los **secuaces de Riddler** 2. Estos informadores vienen acompañados siempre por varios esbirros, por lo tanto ten cuidado de no noquear al informador o tendrás que buscar a otro.

LAS MISIONES SECUNDARIAS

Encontrarás la mayoría durante la búsqueda de los coleccionables, gracias a que están repartidos por toda la ciudad. También puedes recibir información sobre las misiones a través de la radio y más adelante, cuando acabes con todas las fuerzas enemigas que patrullan Gotham, la policía usará helicópteros para mantenerte informado sobre la localización de más misiones 3.

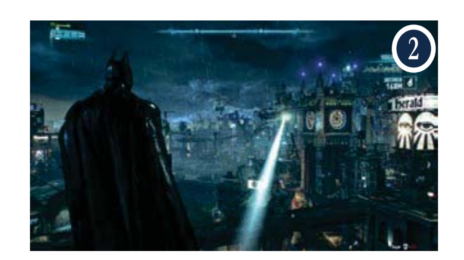
FINALES SECRETOS

Cuando acabes el juego debes completar al menos el 50% de las misiones secundarias para activar el Protocolo Murciélago y ver el primer final secreto. Cuando hayas completado el 100% podrás activar otra versión del protocolo y presenciar otro final distinto.

EL TROFEO PLATINO

Es recomendable jugar la primera partida en dificultad Fácil o Normal para disfrutar del juego y conseguir el 100% después de completar todas las misiones y trofeos secundarios. Luego, comienza la Nueva Partida+ y al completarla conseguirás el último trofeo que debería faltarte. Ten en cuenta que en la Nueva Partida+ mantendrás tus habilidades pero el enemigo tendrá más vida, hará más daño y no te avisarán cuando te vayan a atacar.

1


2

LA GUÍA PASO A PASO







PRÓLOGO

Tras la escena de introducción tomaremos el control de un policía en la cafetería Pauli's Dinner. Cuando el policía acabe de realizar su pedido se acercará un civil para avisarte de que una persona esta fumando dentro del local. Acércate hasta la persona que se encuentra en la mesa del fondo y prepárate para sufrir una pesadilla en la que tendrás que hacer uso de tu pistola en un vano intento para sobrevivir.

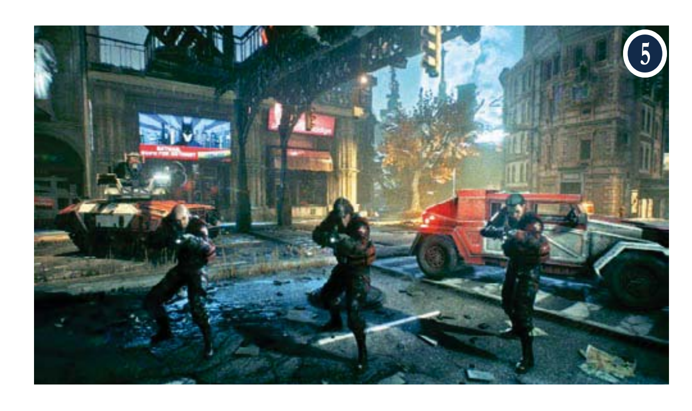
La siguiente escena sirve como presentación para el villano Espantapájaros (1), quien amenazará a la ciudad de Gotham con hacer uso de su nueva toxina y avisando que lo sucedido en la cafetería solo fue un aviso. El comisario Jim Gordon y un par de villanos conocidos harán aparición en otra cinemática antes de tomar el control de Batman (2).

Desde el punto de inicio planea hasta la azotea de la comisaría para hablar con Jim Gordon. Cuando acabe la conversación ve al punto que te indican de la ciudad, para ayudar a un policía que está siendo apalizado por algunos matones (3). Cuando rescates al policía mira hacia la carretera y pulsa R1 para hacer que el Batmóvil venga a buscarte (4), durante la escena conseguirás el **Trofeo La vía del caballero**.

Conduce lo más rápido que puedas para alcanzar al vehículo enemigo y después interroga al conductor para conseguir información sobre el paradero del Espantapájaros. Ve al punto indicado y sube a la parte más alta del edificio para dejarte caer por la vitrina. Acaba con todos los enemigos antes de acercarte a la cristalera para tener una conversación con Hiedra venenosa.

Cuando acabe la escena serás asaltado por varios enemigos y vehículos blindados (5). Usa el dispositivo de control remoto del Batmóvil para acabar con todos y aparca en la puerta del edificio para que ambos podáis subir. Cuando acabes con los refuerzos tendrás que avanzar hasta el punto indicado para completar un entrenamiento sobre el uso de las armas del Batmóvil y ponerlo en práctica en otro punto de la ciudad. Cuando elimines a los enemigos pon rumbo a la comisaría de Gotham para hablar con Jim Gordon. Al encerrar a Hiedra venenosa conseguirás el **Trofeo El rastro del miedo**. »











» LA FRECUENCIA DEL MIEDO

Ve hacia el mostrador de la comisaría para hablar con Jim Gordon. Al acabar la conversación tendrás disponibles varias **misiones secundarias** 6. Puedes elegir si quieres empezar ya con ellas o con la misión principal, ten en cuenta que las misiones secundarias las puedes completar incluso cuando hayas acabado el juego.

De momento es recomendable seguir con la historia principal, por lo tanto actívala y sigue el camino marcado hasta la base de Batman, en la Torre del reloj de Gotham. Usa el modo detective o directamente activa el busto que ves en la estantería de la izquierda para que aparezca el centro de mando.

Cuando acabe la conversación con el Oráculo sal de la torre y dirígete al punto indicado en los Estudios Panessa. Allí **activa el generador** para descubrir que necesita energía 7 y espera a que Lucius Fox te mande algo de apoyo con la Batala. **Ve al punto indicado y súbete en el Batmóvil,** acelera y usa el turbo para saltar por la rampa y poder llegar al techo acristalado 8. Levanta la siguiente sección del techo haciendo uso del **cabrestante** y sigue el camino por el tejado hasta llegar al generador anterior. Vuelve a usar el cabrestante en el generador para cargarlo de electricidad y espera a que acabe la siguiente conversación con el Oráculo.

Pon rumbo al punto que te indican y una vez allí activa la visión de detective para localizar a los **cinco enemigos** que están dentro del pequeño almacén. Sube a un punto alto y usa el Batarang en la puerta para hacer salir a dos de ellos y elimínalos como quieras 9. Cuando solo queden tres, volverás a hablar con Lucius Fox y te mandará una **nueva versión del traje de Batman** 10. Entra en la rejilla más cercana para llegar al pequeño almacén y realiza una eliminación múltiple por intimidación para acabar con los tres a la vez. Libera al hombre que tenían secuestrado y activa el generador de la antena.

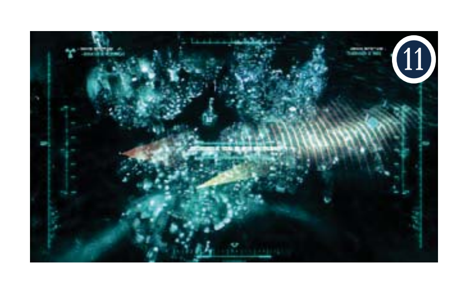
Al salir del almacén tendrás que usar el Batarang para triangular la señal del Espantapájaros. Tienes que unir las dos señales de las antenas en el punto más a la derecha del mapa y que corresponde a Ace Chemicals 11. En el camino hacia Ace Chemicals tendrás una conversación con Jim Gordon y recibirás el **Trofeo La frecuencia del miedo**.

ACE CHEMICALS

La misión comienza en el puente que lleva a Ace Chemicals y al acercarte a la entrada de la fábrica verás una escena con el caballero de Arkham 12. Cuando acabe, sube a la parte más alta de la fachada principal para echar un vistazo al patio inferior de la fábrica. **Espera a que acabe la conversación con Oráculo** y ve hacia la izquierda del patio interior para localizar a cinco soldados








12


13


14

que patrullan cerca de una terminal. Acaba con ellos como quieras y activa el generador para conseguir información sobre cinco objetivos. Usa el **escáner de voz** para localizar a los cinco objetivos, dos en cada patio de la fábrica y otro más en la estructura que está fuera de la fábrica (13).

Cerca de la entrada verás una caseta custodiada por varios esbirros: elimínalos (14). Cuando acabe la siguiente conversación Oráculo, activa el mecanismo para abrir la puerta de Ace Chemicals y usa el cabrestante con el Batmóvil para levantar el extremo del puente y poder entrar en la fábrica.

Cuando acabes con los tanques enemigos que te dan la bienvenida, usa el cabrestante para romper una pared metálica y sigue el punto hasta la estructura donde estaba una de las voces que escaneaste antes para encontrar a uno de los **empleados** de la fábrica (15). Al hablar con él aparecerá el caballero de Arkham junto a unos esbirros. Usa el control remoto del Batmóvil para hacer que el caballero huya y acaba con el resto de esbirros antes de liberar al empleado. Llévalo fuera de la fábrica.

Vuelve a entrar y sube a la plataforma de color amarillo que ves en el patio central. Acaba con todos los enemigos y usa la terminal para mover la rampa que puedes ver colgando de la estructura. Tu objetivo es llevarla hacia la derecha y girarla para que luego puedas saltar por ella con el Batmóvil y así llegar hasta el lado izquierdo del patio (16).

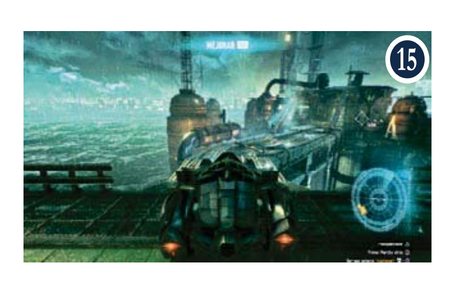
Avanza hasta el siguiente patio y destruye todos los tanques enemigos. Usa el cabrestante para tirar de una válvula que ves en la pared, bajo una especie de oficina (17), y luego acaba con los enemigos que verás en esa oficina. Usa el **gel explosivo** en la pared y avanza hasta usarlo también en el suelo y acceder así a otra zona.

Rompe la pared que ves a la derecha según llegaste y activa el **panel** que ves a la izquierda para abrir una compuerta y poder usar de nuevo el cabrestante del Batmóvil en esta misma zona. Así cortarás el gas.

Sigue avanzando por este pasillo hasta el final del todo para **activar otro panel** y usa el Batmóvil para romper la pared y tirar del siguiente punto de anclaje. De este modo harás que un ascensor suba hasta arriba del todo. Sube en el ascensor con Batman y vuelve a usar el Batmóvil para descender abajo del todo y llegar a una especie de laboratorio (18).

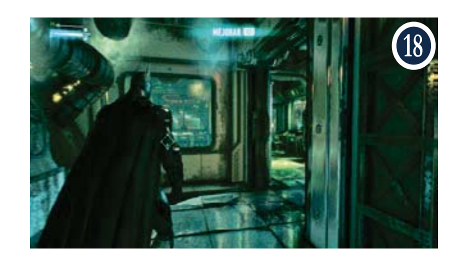
Avanza por el laboratorio hasta ver al siguiente empleado a través de una cristalera. Sube por el hueco del techo para llegar a la zona del laboratorio donde le llevan y acaba con todos los enemigos. Habla con el empleado para salir del laboratorio y vuelve al Batmóvil usando el cabrestante.

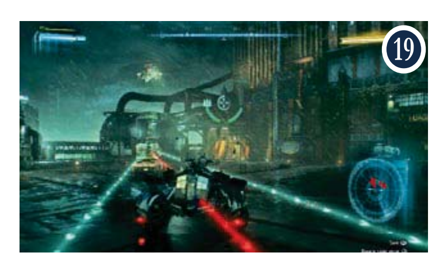
»


15


16


17







» **Cuando acabéis de subir os estarán esperando** varios refuerzos enemigos incluyendo el helicóptero del caballero de Arkham (19). Usa el armamento del Batmóvil para acabar con ellos y sal de la fábrica por donde viniste para salvar al empleado y desbloquearás el **Trofeo Miedo a la fe**.

Vuelve a entrar en la fábrica y usa el Batmóvil para romper muro principal que te indican. Usa la terminal de la grúa para mover la rampa y colócala para poder entrar por el hueco que acabas de abrir (20).

Avanza por la fábrica con el Batmóvil, destruyendo un par de tanques. Cuando veas el camino cortado, debes catapultarte para pasar por encima. Entra por cualquiera de los conductos que ves en la pared y acaba con la torreta y la pareja de guardias enemigos (21). Vuelve al Batmóvil y sigue el camino hasta el siguiente punto cortado. Vuelve a catapultarte y acaba con todos los enemigos que te esperan al otro lado antes de poder activar una palanca para abrir la compuerta. Catapúltate por encima del siguiente bloqueo para llegar a la parte central del la fábrica.

En esta zona verás a ocho enemigos con los que debes acabar como quieras para poder entrar en la cámara central de la zona (22). Una vez dentro, examina la terminal central y espera a que terminen las conversaciones para empezar a mover unos recipientes cilíndricos y detener el flujo de la toxina. Debes moverlos con cuidado para no correr peligro pero justo después de sacar el cuarto cilindro saltará una escena.

Tras el fundido en negro controlarás a Jim Gordon en los Estudios Panessa. Debes entrar dentro del edificio principal para llegar a una zona de contención donde Batman tiene a varios presos (23). Examina todas las celdas y escucha lo que tienen que decir antes de que Batman aparezca por sorpresa al girar la cámara. Cuando acabe la conversación con Jim Gordon volverás a jugar con Batman en Ace Chemicals.

Usa el control remoto del Batmóvil y tira del anclaje que ves en la cámara en la que te encuentras para poder escapar de la fábrica antes de que se derrumbe. Durante la escena en el puente desbloquearás el **Trofeo La gran evasión** (24).

CAPTURADA

Pon rumbo a la comisaría y acaba con todos los tanques enemigos que aparecen en la zona para entrar. Una vez dentro debes hablar con Jim Gordon para ponerle al corriente de la situación.

Cuando acabe la escena ambos saldréis de la comisaría rumbo a la torre del reloj, pero al poco de avanzar seréis emboscados por varios vehículos enemigos (25). Al acabar con

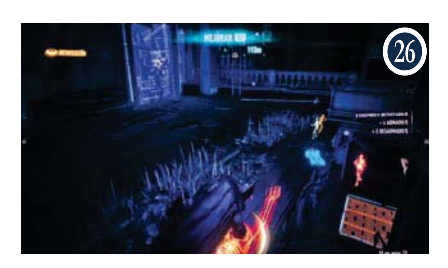












los enemigos Batman decidirá que es más seguro ir a la torre del reloj juntos en el Batmóvil. Al llegar tendrás que acabar con más vehículos enemigos y cuando intentes entrar en la torre recibirás el objetivo de acabar con los enemigos que la rodean (26).

Una vez dentro de la torre sufrirás algunas alucinaciones en las que revivirás una parte importante del pasado. Según suceda esta y las siguientes escenas debes explorar la zona y girar la cámara para que las escenas se vayan sucediendo. Finalmente tendrás que usar la terminal de la torre para localizar a **Bárbara** (27). Adelanta el vídeo de grabación hasta 00:36:15 y examina la pantalla superior derecha para ver a **Bárbara**, luego adelanta hasta 00:43:26 para examinar el vehículo en el que se sube. Tras otro par de conversaciones, sal de la torre.

Sube en el Batmóvil y usa el escáner para seguir las huellas del coche. Llegarás a un cruce en el que verás como la milicia pone una bomba en mitad de la calle (28). Esta es una de las **misiones secundarias** que tiene el juego y consiste en desactivar la bomba aunque cuando lo intentes aparecerán varios tanques enemigos con los que debes acabar. Cuando consigas desactivar la bomba sigue buscando al vehículo que se llevo a Bárbara hasta llegar al puente que lleva a Miagani Island.

Ve hasta el punto indicado en una torre de Miagani Island y acaba con todos los enemigos para examinar la terminal principal, reactivar los controles del puente y de paso desbloquear el **Trofeo Tierra de nadie**. Al hacerlo hará acto de presencia Riddler.
Cuando acabe la escena debes ir hacia la izquierda rumbo al orfanato, pero aprovecha para subir a la torre más alta de Miagani Island (29) para desbloquear la **misión secundaria de Criatura nocturna**.

Al llegar al orfanato verás en la entrada a uno de los **informadores de Riddler** al que puedes interrogar para conseguir la información de alguno de los coleccionables que deberás recoger más adelante. Entra en el orfanato y libera a **Catwoman** de la silla antes de tener que enfrentaros a un grupo de robots (30).

Desde este punto ya puedes iniciar las dos misiones secundarias de **Riddler** aunque de momento seguiremos con la misión principal.

EN BUSCA DEL ORÁCULO

Ahora que ya los puentes que dan acceso a Miagani island están bajados debes volver al Batmóvil y seguir el rastro del vehículo que secuestró a Bárbara. Acaba con todos los tanques enemigos que ves por el camino hasta llegar a un punto donde descubrirás que el vehículo tuvo un accidente (31). Cuando llegues al lugar del accidente tendrás que recrear lo sucedido. »

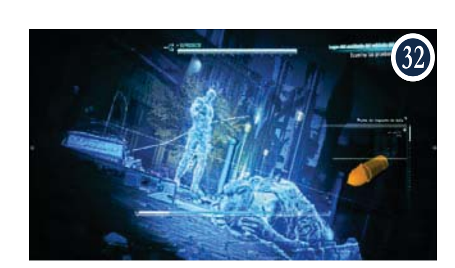












» **Lo primero que tienes que hacer es examinar** el asiento del copiloto. Examina la zona en la que cae el conductor del vehículo tras el impacto. Examina el asiento trasero del copiloto. Examina la puerta que sale despedida hasta una pequeña barcaza a la derecha. Sigue la trayectoria de caída de Oráculo hasta ver como el caballero de Arkham dispara al suelo y examina el impacto 32. Finalmente debes retroceder la escena hasta ver como Oráculo lanza un **codificador** bajo una caja que debes coger.

Vuelve a activar la misión y ve hasta la Torre Wayne para iniciar el siguiente paso. Al llegar tendrás una conversación con Lucius Fox y te dará la oportunidad de elegir una mejora para el Batmóvil, puedes elegir la que quieras porque más adelante conseguirás la que no elijas ahora. Cuando acabe la conversación examina el busto que ves en una de las estanterías para tener una conversación más y sal del edificio.

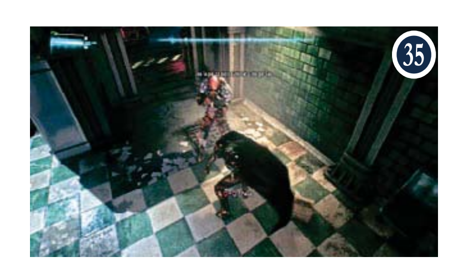
De nuevo ve hasta el punto indicado y usa el Batmóvil para acabar con todos los tanques enemigos antes de poder entrar en el túnel 33. Ya dentro, verás que no puedes avanzar con el Batmóvil y debes usar el cabrestante para romper el acceso por el conducto del techo. Espera a que acabe la llamada con tu compañero y usa el Gel explosivo para romper la pared de madera. Avanza hasta llegar a la primera sala y cruza al otro extremo usando el Lanzacabos, usa el Batarang por control remoto para golpear un **botón** que está tras la verja 34 y de nuevo el Lanzacabos para cruzar por el camino que acaba de abrirse. En la siguiente sala usa el Lanzacabos para cruzar al otro lado y luego el Batarang por control remoto por el hueco de la pared para golpear otro **botón** para abrir el camino que te lleva hasta otro puente.

Cuélgate de las barras que ves en el techo y da media vuelta para cruzar por las siguientes barras. Entra en el conducto y sal por el otro extremo para llegar a una sala. En esta zona tendrás que acabar con todos los enemigos con mucho cuidado de no cruzar por la puerta de entrada o te dispararán los tanques del túnel 35. Cuando acabes con todos, debes activar una palanca cerca de la puerta de entrada para subir la verja de seguridad y usar el Batmóvil a control remoto para acabar con el resto de enemigos y tanques del túnel.

Sube en el Batmóvil y persigue al vehículo que te indica la misión principal. Una vez que hayas conseguido destruir el vehículo tendrás que interrogar al piloto 36 y desbloquearás el **Trofeo Infierno en la tierra**. Después del interrogatorio tendrás una conversación con Lucius Fox y deberás ir al punto indicado para recibir la nueva mejora del Batmóvil que elegiste y tendrás que ponerla a prueba antes de pasar a la siguiente misión.





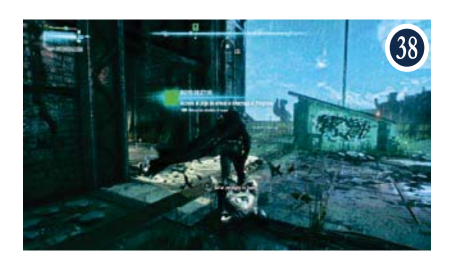




36



37



38

ALIJO DE ARMAS

Ve hasta el punto indicado para reunirte con uno de tus compañeros y espera a que acabe la conversación. Haz uso del Disruptor para inutilizar las armas de los enemigos, y en el cajón de reabastecimiento antes de saltar para acabar con ellos 37. Cuando ya no queden enemigos usa el Disruptor en la furgoneta enemiga para dejarla marcada y golpea la parte trasera para que se ponga en marcha.

El siguiente paso es seguir a la furgoneta por los tejados de la ciudad hasta llegar a la fábrica donde se encuentra el alijo de armas. En la fábrica debes acabar con todos los enemigos para poder entrar en ella. Ten cuidado, porque en la zona encontrarás varias torretas enemigas aunque si luchas directamente con los dos enemigos que están en el acceso que da a la entrada 38 el resto vendrá a luchar a esta zona y no tendrás que preocuparte por las torretas.

Una vez dentro de la fábrica entra por el conducto y sigue hasta llegar a la zona donde está reunido el Pingüino con sus secuaces. Pulsa el **botón** correspondiente para interrogarle 39, durante el interrogatorio tendrás que estar atento para bloquear los ataques de varios enemigos y después tendrás que acabar con el resto. Antes de poder abandonar la zona debes entrar en la **cámara acorazada** para poner Gel explosivo en las armas, cerrar la compuerta e ir hasta el otro extremo de la sala para hacerlo explotar. Al hacerlo conseguirás el **Trofeo Rompiendo el hielo**.

Vuelve a salir por donde viniste hasta llegar al pasillo de acceso y sube a las vigas del techo para evitar ser acribillado por las defensas del enemigo 40. Usa el control remoto del Batmóvil y condúcelo hasta la parte superior de un parking próximo para acabar desde allí con los enemigos y las torretas.

Cuando ya esté segura la zona sal del acceso para charlar con Alfred antes de ir hacia los Dirigibles de Industrias Stagg

DIRIGIBLES DE INDUSTRIAS STAGG

Sigue el camino indicado hasta lo más alto de una torre. En esta torre tendrás que acabar con todos los enemigos para poder desactivar un centro de mando del enemigo 41. Solo son **cinco enemigos pero uno controla un dron** y otro tiene un dispositivo con el que detectar tu posición. Cuando hayas acabado con ellos destruye la terminal para completar el objetivo y de paso la primera de las misiones secundarias de **Gotham ocupada**.

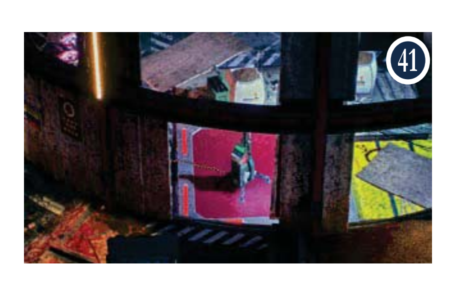
Cuando acabe la conversación con Alfred y Lucius Fox ve al punto indicado para conseguir el **Dispositivo de pirateo remoto** 42. Ve a la superior del zepelín que te indican y usa tu nuevo gadget para piratear la escotilla de entrada con la contraseña “**BUIOQUÍMICA**”. »



39

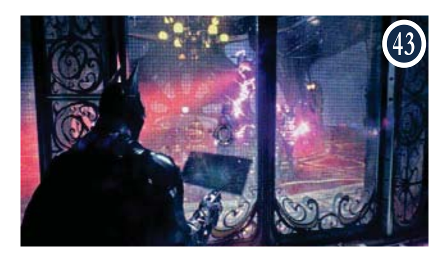


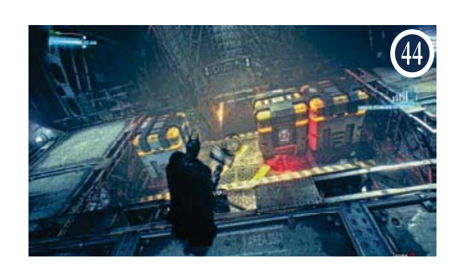
40



41







» **Entra en el zepelín, sigue por el conducto** y baja por la trampilla para llegar a una zona con tres enemigos. Usa el nuevo gadget para piratear el dron y acaba con los tres enemigos (43). Ve hacia la izquierda y piratea la terminal con la contraseña **"PROTEÍNAS"** para abrir la puerta de la sala central. Examina una terminal que está junto a la que acabas de piratear para tomar el **control de la estabilidad del zepelín**. Pulsa R1 para variar la inclinación y muévelo para apartar una caja y liberar una escotilla.

Entra por la escotilla y varía la inclinación para dejar el camino libre. Baja a la zona inferior y mueve las cajas a la derecha antes de desactivar la central y luego muévelas a la izquierda para cruzar (44). En el siguiente pasillo mira hacia el techo para ver la trampilla por la que debes entrar. En el siguiente pasillo acaba con el enemigo antes de piratear otra terminal con la contraseña **"ELEMENTOS"** y cruza la puerta.

Acaba con todos los enemigos que ves en la zona y con los siguientes que van apareciendo (45) hasta ver en una escena cómo llevan a Stagg al otro dirigible. Al terminar la escena desbloquearás el **Trofeo Una batalla interior**.

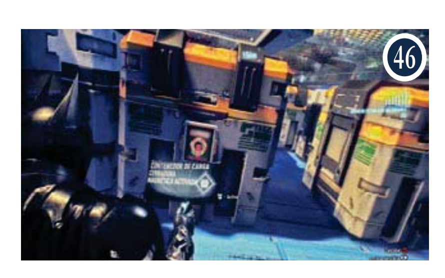
Ve hacia la izquierda de la verja para piratear una terminal con la contraseña **"ÁCIDO NUCLEICO"**. Intenta salir por la verja. No podrás por las torretas del otro dirigible. Ve a la derecha de la verja y activa la terminal de inclinación de esta zona antes de entrar por una trampilla del suelo.

En esta zona debes ir activando y desactivando cajas hasta llegar al otro extremo. Solo hay un camino a seguir y las cajas no pueden llegar a aplastarte (46). Cuando salgas por el otro extremo entra por la trampilla del techo y sube las escaleras para piratear otra terminal usando la contraseña **"CARBOHIDRATO"** y entra por la siguiente rejilla del techo.

Avanza hasta el siguiente túnel y entra por el conducto que ves en la parte superior de la pared. En la siguiente sala acaba con todos los enemigos antes de examinar el ordenador de Stagg. Esta vez debes adelantar la cinta para localizar los puntos donde Stagg dejo sus huellas (47). En el **00:11:22** lo verás en la primera pantalla, en el **00:23:10** en la segunda, **00:37:54** en la tercera, finalmente en el **00:50:87** en la cuarta. Ahora debes escanear las ubicaciones para conseguir sus huellas y vuelve a activar el ordenador para ponerte las huellas y de paso usar las torretas para destruir las del otro zepelín.

Vuelve donde conseguiste la última huella y sigue por la puerta más cercana. Piratea la siguiente terminal usando la contraseña **"LÍPIDOS"** y acaba con los enemigos en la sala central. Elige otra mejora para el Batmóvil (48). Vuelve a piratear la verja y planea hasta el otro zepelín.








48


49


50

Acaba con todos los enemigos nada más llegar y usa el Gel explosivo en la pared que está cerca del cristal por el que acabas de llegar al zepelín. Al final de este pasillo encontrarás la terminal de inclinación del zepelín. Debes inclinarlo varias veces para hacer que una caja caiga por el zepelín y puedas seguir avanzando.

Sigue por el zepelín hasta llegar a una zona en la que tendrás que acabar con todos los enemigos para salvar a Stagg. Luego, sigue el camino indicado hasta reunirte con el **Espantapájaros** 49. Durante esta reunión tendrás algunos combates y varias escenas más. Cuando todo haya acabado conseguirás el **Trofeo La cara del miedo**.

DEFENSA CONTRA EL AGUACERO

Dirígete al edificio que te indica la misión principal para ver una escena. Luego pon rumbo a la comisaría para pedirle ayuda a **Hiedra venenosa** 50.

Al intentar salir de la comisaría descubrirás que un nuevo tanque patrulla la ciudad y debes usar la visión de detective para examinar sus laterales y la parte trasera en busca de un punto débil para destruirlo 51. Al hacerlo conseguirás el **Trofeo ¡Con toda la fuerza!**

Una vez más, Lucius Fox se pondrá en contacto contigo para avisarte de que tienes un nuevo arma disponible para el Batmóvil en la torre del reloj. Cuando hayas recibido la mejora, lleva a Hiedra venenosa a los jardines botánicos. Allí te explicará cuál es tu siguiente objetivo. También quedará desbloqueada la **misión secundaria Las dos caras del crimen**.

El siguiente paso será ir a la Torre Wayne para recibir una mejora para el Batmóvil con la que encontrar la planta de Hiedra Venenosa. Cuando llegues al garaje de la Torre Wayne tendrás que acabar con varias oleadas de tanques que aparecerán por la zona 52. Equipa la mejora en el Batmóvil y después usa el sonar para localizar las raíces y síguelas hasta llegar al punto central.

En la zona central debes asegurarte de acabar con todos los tanques enemigos para hacer surgir la planta. Cuando aparezca, deberás acabar con una última oleadas de esbirros antes de que la destruyan. Cuando acabes con todos conseguirás el **Trofeo Extraños compañeros de tumba**.

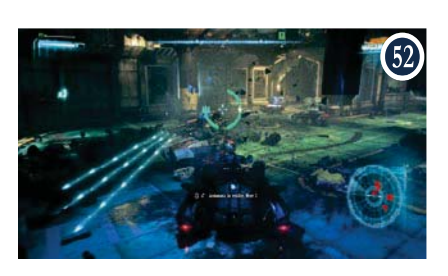
LAS FUERZAS DEL CABALLERO DE ARKHAM

Aunque Alfred diga que sería un buen momento para hacer misiones secundarias, activa la misión principal de nuevo.

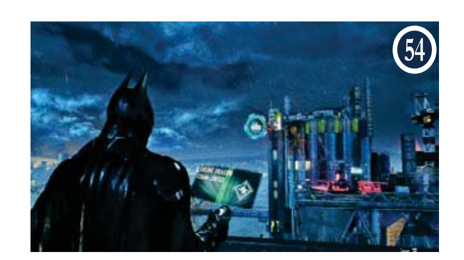
Tu primer objetivo será ir al Estudio de cine Panessa para reunirte con uno de tus compañeros. Allí, examina la terminal central para conseguir información sobre el armamento del caballero de Arkham 53 y cuando acabe la escena sal de los estudios.

»

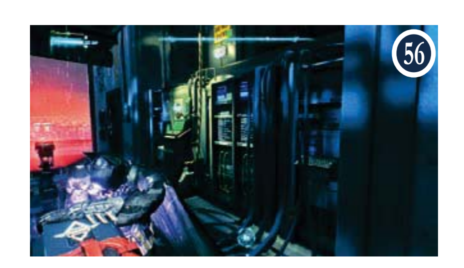

51


52


53


54


55


56

» **De nuevo sigue el camino indicado hasta llegar** a uno de los drones que patrullan la zona y planea hasta él desde alguna azotea para quitarle un chip. Gracias a este **chip** podrás piratear a los drones para desactivarlos durante algunos segundos.

Cerca de donde está el drone que acabas de destruir verás una terminal que debes destruir. Haz uso de tu nuevo dispositivo para desactivar el drone que patrulla la zona 54 y vuela hasta la azotea para destruir la terminal.

Sigue hasta el siguiente punto de la misión y acaba con todos los enemigos que ves en la azotea 55. Cuando acabes con ellos rompe el cajetín que ves en la azotea para abrir una compuerta y baja por cualquiera de los lados de la azotea hasta esa zona. Desactiva la torreta del lado por el que hayas bajado y luego destruye las dos antes de romper la terminal que ves entre ellas 56.

Una vez más ve hasta el siguiente punto indicado. Esta vez debes acabar con todos los enemigos de la zona para poder entrar por la puerta de la misión. Ten en cuenta que esta zona tiene varios recovecos por donde pueden aparecer los enemigos y pueden llegar a rodearte.

Cuando hayas acabado con todos entra por la puerta principal y activa la terminal para bajar las defensas del antiaéreo. El siguiente paso será controlar al Batmóvil para traerlo a la zona y destruir el antiaéreo, pero antes tendrás que acabar con **cinco tanques cobra**. Al igual que los anteriores estos tienen el punto débil en la parte trasera y un solo impacto será suficiente para destruirlos.

Tras destruir todos los tanques aparecerá el caballero de Arkham en la sala donde esta Batman y tendrás que acabar con todos sus esbirros 57. Cuando ya no queden enemigos debes volver a activar la terminal para bajar las defensas, controlar el Batmóvil para hacer inclinar una rampa usando el cabrestante y salta por ella para tener una buena posición para destruir el antiaéreo. Cuando destruyas el antiaéreo desbloquearás el **Trofeo Criatura nocturna**.

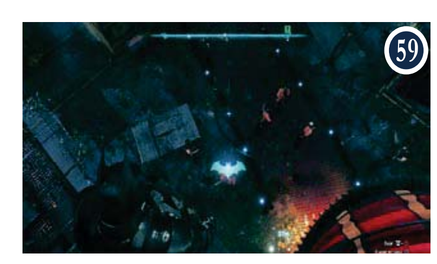
ESTUDIOS DE CINE PANESSA

Dirígete a la Torre del reloj y examina el busto para hacer aparecer la terminal central. Activa la terminal para comunicarte con Henry es los estudios Panessa. Tras una charla aparecerá **Harley Quinn** 58.

Pon rumbo al estudio de cine Panessa y busca una buena posición en la azotea porque tendrás que acabar con varios esbirros que esperan en la puerta 59. Luego tendrás que abrir la puerta usando el Sintetizador de voz. Debes calcular bien las dos variantes para que concuerden con la voz de Harley Quinn 60.


57


58


59







Cuando la puerta se abra aparecerán más esbirros comandados por Harley Quinn: elimínalos 61. Varios patrullan la zona mientras que otros se quedan en la puerta, junto a dos torretas. Desactiva una de las torretas y acaba con los enemigos que puedas antes de tener que volver a piratearla. O ciega a los enemigos y destruye ambas torretas para poder acabar con ellos fácilmente.

Baja por el ascensor y usa el modulador de voz para que te habrán la verja que da a la zona de las celdas. Acaba con todos los enemigos con la ayuda de tu compañero e interroga al esbirro que queda en el centro de la sala 62. Tras el interrogatorio conseguirás el **Trofeo La hermandad del puño**.

El siguiente objetivo será ir en busca de los tres presos que se han fugado y que se esconden en los decorados de los estudios de cine Panessa. Avanza por el camino indicado hacia el estudio de grabación B hasta un pasillo en el que serás emboscado por un **enemigo con un gatling**. Cuélgate de la gárgola de la pared para rodearle y usa un ataque en grupo para acabar con él. Cuando pases por la siguiente puerta llegarás al punto donde encontrarás al **primer preso** 63. Acaba con todos los enemigos que veas y prepárate para un segundo grupo que aparecerá después. Cuando ya no queden malos, ve a la sala donde está el preso y prepárate para esquivar el ataque que realiza nada más abrir la puerta.

Ahora debes volver atrás e ir al estudio de grabación C. Al poco de avanzar verás un **enemigo con gatling** tras una verja por la que no puedes pasar. Date la vuelta y entra por el conducto del aire hasta llegar a una sala con una pared destructible. Pon gel explosivo en la pared y usa el sintetizador de voz para hacer que venga el del gatling. Acaba con él cuando esté cerca 64. A la izquierda de donde estaba verás un **botón**: púlsalo para abrir la verja. Cuando acabe la escena, sigue el camino hasta un pasillo en el que tendrás que introducir el **código 0539** en la puerta para avanzar. En la siguiente sala encontrarás al **segundo preso** y esta vez debes controlar al compañero de Batman para desactivar las ocho bombas repartidas por la zona. Debes hacerlo sin que el preso te vea o las hará explotar.

Finalmente tendrás que ir hacia el estudio de grabación A. Debes entrar por la rendija del suelo para llegar hasta la puerta de acceso y usar el sintetizador de voz para que te abran. Avanza por los siguientes pasillos hasta llegar a la zona del **tercer preso** y prepárate para pelear contra él junto a tu compañero. Para derrotarle debes realizar combos con los otros esbirros y ejecutar un ataque dual en equipo al preso y quitarle vida. Si te dan la posibilidad de pulsar repetidas veces el botón de puñetazo, no la desaproveches 65.

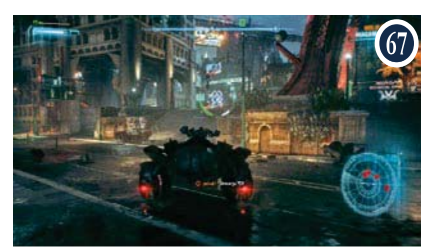
»








66


67


68

» **Vuelve hacia la zona de las celdas** para descubrir que han bloqueado el camino. Entra por la rendija que usaste para ir al estudio de grabación A y usa el sintetizador de voz para que aparezca Harley Quinn. Espera a la opción de eliminarla 66 y conseguirás el **Trofeo Un corazón partido en dos**. Ahora acaba con el resto de esbirros y ve a la zona de las celdas.

Tras una larga escena debes seguir las órdenes de tu compañero mientras se suceden escenas. Se repetirá la escena de la orden de tu compañero pero esta vez debes pulsar ▲ para cambiarla. Sal de los estudios de cine Panessa.

GOTHAM, LA CIUDAD DEL MIEDO

Ve hasta el punto indicado para recibir una nueva mejora para el Batmóvil. Cuando acabe la escena con Alfred, vuelve a activar la misión principal y dirígete a los jardines botánicos. Al llegar tendrás que acabar con varias oleadas de tanques 67, incluyendo a varios tanques cobra, para poder hablar con Hiedra Venenosa. Cuando lo logres conseguirás el **Trofeo La ciudad del miedo**.

Cuando acabe la escena debes ir al dirigible de Stagg para encontrar el núcleo de energía que necesita el Batmóvil. Acaba con todos los enemigos de la primera zona y usa la voz de Stagg para abrir la puerta de acceso 68. En la siguiente sala acaba con todos los enemigos y después busca a Stagg: está escondido en una trampilla del suelo, junto a unas jaulas 69.

Vuelve al Batmóvil y realiza el cambio de núcleo con cuidado. Esquiva el ataque del enemigo que se abalanzará sobre ti. Cuando el Batmóvil esté reparado, sigue el camino hasta la zona de la iglesia de Drescher y usa el sonar para encontrar el punto central de las raíces.

Las planta está demasiado profunda y debes buscar un acceso al metro. Sigue el punto indicado hasta el depósito de contenedores que te indica Alfred. Acaba con los tanques de la zona para poder usar el cabrestante y abrirte acceso hasta el metro 70.

Ya en el metro debes avanzar con el Batmóvil hasta una puerta cerrada y entrar por las rendijas que ves a la izquierda. Avanza con cuidado, desactivando los primeros dos tanques y espera a que el que patrulla se dé la vuelta para ir detrás de él. Sube a la tubería que cruza el techo y desde aquí planea hasta la caseta en la que encontrarás la palanca que abre la puerta donde se quedó el Batmóvil.

Avanza con el Batmóvil a control remoto y destruye a todos los tanques hasta llegar al punto donde está Batman y abre la siguiente puerta. Sigue el camino con el Batmóvil y entra en la siguiente caseta para activar una palanca y hacer que baje la rampa para poder seguir avanzando.

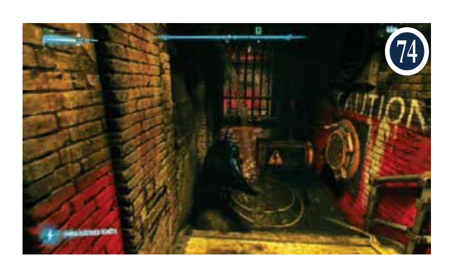

69


70


71







Ahora debes cruzar el río para activar otra palanca y que baje la rampa. Controla al Batmóvil para ponerlo en la zona alta de la rampa 71 y vuelve a activar la palanca para que quede fija: podrás llevar el Batmóvil al otro lado.

Sigue el camino indicado hasta subir unas escaleras. Al poco de avanzar, entra por la pared de madera de la izquierda para llegar a la zona donde encontrarás el punto central de las raíces. Usa el sonar para hacer aparecer la planta, que te llevará a la iglesia de Drescher. Debes prepararte para acabar con **40 vehículos enemigos** 72. Luego deberás ir al siguiente punto que te indican para acabar con **siete tanques cobra** incluyendo el tanque del caballero de Arkham y que lleva el aguacero en su interior.

Para acabar con el tanque del caballero debes usar el escáner para encontrar su punto débil en la parte delantera 73. Ten en cuenta que cada vez que le ataques tendrás que salir corriendo porque no parará de atacarte y perseguirte durante unos segundos y sus ataques son bastante letales. Cuando le destruyas conseguirás el **Trofeo El verdadero señor de la noche**. Vuelve a los jardines botánicos y tras la escena acabará el capítulo.

EL CABALLERO DE ARKHAM

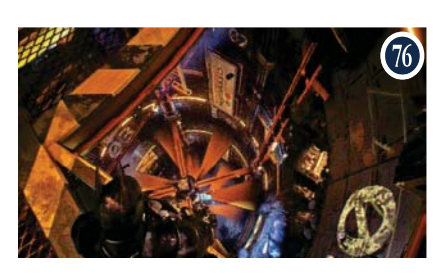
Pon rumbo a la comisaría de Gotham y entra en la sala de comunicaciones para recibir una llamada de Gordon. Antes de salir, ve a la sala de pruebas y rompe la vitrina que guarda la **Carga eléctrica remota**.

Sal de la comisaría y ve al punto indicado. Entra por la alcantarilla que ves en la calle para acceder a un túnel y usa tu nuevo dispositivo en el generador de electricidad para cortar la corriente y luego una vez más para abrir la verja por la que debes pasar 74. Avanza hasta la sala de los enemigos y, cuando acabe la escena, usa el sintetizador de voz para que te abran la puerta y puedas usar el Batmóvil para acabar con ellos antes de salir.

En esta zona hay un cajetín que debes romper para abrir la verja central. Usa el Batmóvil para romper la pared que se ve al fondo 75 y luego ve con Batman para usar otra palanca y bajar los pivotes que no dejan pasar al Batmóvil. Usa el cabrestante para colgar el Batmóvil del techo y desciende para romper el techo. Haz que suba Batman y usa la pistola eléctrica en el generador un par de veces para que el primer ventilador deje de funcionar 76. Vuelve al Batmóvil y baja hasta pasar la turbina. Verás otra pared que romper. Planea con Batman hasta allí.

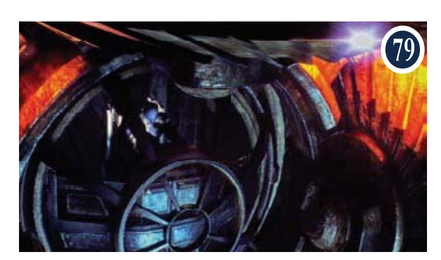
Acaba con los enemigos y entra por el hueco de la pared hasta un ascensor. Entra y baja dos veces. Rompe la pared con el Gel explosivo 77 y entra. Acaba con la pareja de enemigos antes de activar la palanca que ves junto a ellos. »

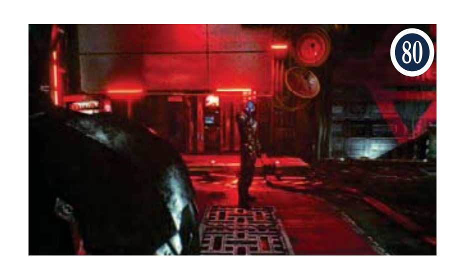







78


79


80

» **Entra por la puerta de la izquierda junto** a la palanca y ve hacia la derecha en la zona circular hasta otra zona. Sube por el hueco de la pared de la izquierda y acaba con los siguientes enemigos antes de activar la palanca que ves al fondo de este pasillo.

Entra en el ascensor y haz que descienda una vez. Sube al techo y entra por el hueco de la pared 78. Desde aquí dispara al ascensor para que suba y baja al hueco para entrar por un conducto que hay en la pared. Avanza por los cables del techo hasta la parte trasera de la pantalla y acércate a ella para **desactivar la bomba** que tiene el enemigo que está dando el discurso. Cuando acabes con los malos, rompe el cajetín que ves, entra por la puerta que se abre a la derecha y sigue hasta la zona circular.

Salta a la parte inferior y ve hacia la derecha, desactiva la torreta y entra en el hueco del ascensor para subir al punto más alto. Encontrarás otro generador que debes sobrecargar para parar el segundo ventilador. Controla el Batmóvil y gira la plataforma para que baje del todo. Ve a la zona de la torreta y destrúyela para que Batman pueda pasar y sube al Batmóvil. Vuelve a subir la plataforma hasta que se ponga a la altura de una pared que debes romper y entra en el túnel.

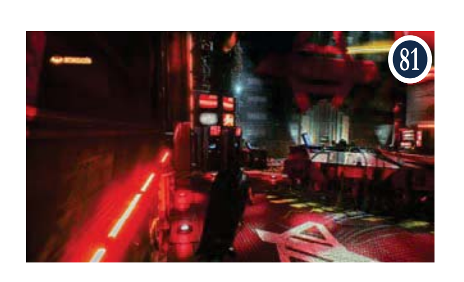
Abre el cajetín que ves al fondo y sube en el Batmóvil para recorrer el siguiente túnel hasta llegar hasta un entramado de túneles. Debes tener mucho cuidado durante el camino porque serás perseguido por una **tuneladora** controlada por el caballero de Arkham 79.

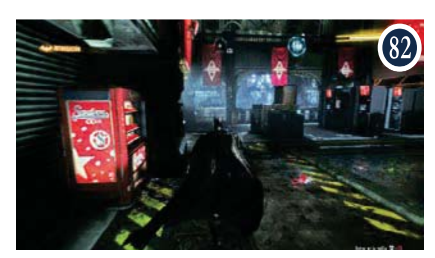
En el entramado de túneles debes ponerte en una de la entrada de los túneles y espera a que veas pasar la tuneladora para dispararla y hacer que te persiga por el túnel para que sufra el daño de la explosión que encontrarás al final de cada túnel. En total tienes que hacerlo tres veces antes de que quede libre el camino de salida y cuando lo hagas conseguirás el **Trofeo El día del juicio**. En la siguiente escena prepárate para escapar por el hueco del techo antes de que sea demasiado tarde.

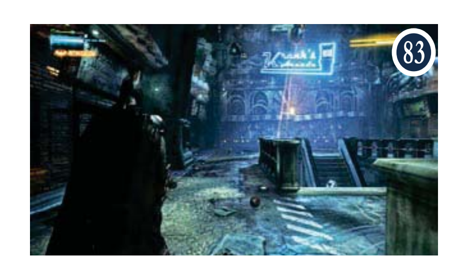
Sigue el camino por el túnel y acaba con el primer grupo de enemigos antes de reunirte con Jim Gordon y con el caballero de Arkham 80. El siguiente paso será llegar hasta el caballero de Arkham cuatro veces para golpearle.

La primera de las veces puedes bajar por la escalera y entrar por el conducto de la derecha. Cuando salgas sube a la barandilla y desde aquí hasta el caballero para golpearle 81.

En la segunda vez desactiva el dron y espera a que el caballero este mirando a uno de los lados de la zona para pasar corriendo y golpéale 82. Acaba con los enemigos para que el caballero aparezca otra vez.


81


82


83







En la tercera zona desactiva de nuevo el dron y espera a que no esté mirando al lado izquierdo para pasar corriendo cuando el esbirro termine de hacer la ronda 83. De nuevo acaba con los enemigos para que aparezca otra vez.

En esta última vez desactiva el dron y cuando pase de largo pasa corriendo 84 hasta ponerte bajo el caballero y golpéale por última vez.

Cuando acabe la escena con el caballero de Arkham libera a Gordon, síguele hasta un ascensor y acaba con los enemigos que llegan en él. Ya en la azotea verás tendrás una escena que terminará en la calle. Usa el control remoto del Batmóvil para acabar con los tanques que llegan a la zona y sube en el Batmóvil para poner rumbo a la comisaría. Durante el camino desbloquearás el **Trofeo Miedo al éxito**.

EL ÚLTIMO BASTIÓN

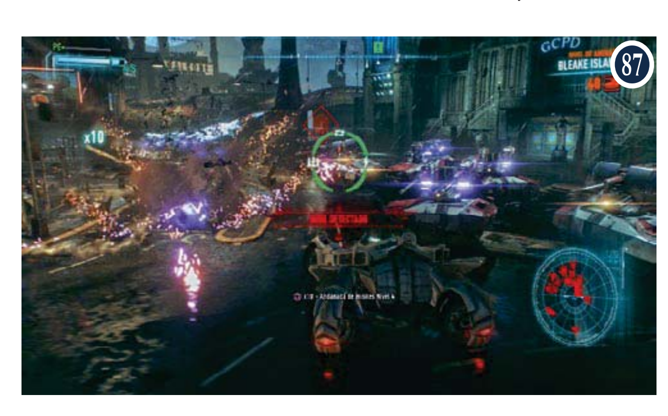
Debes ir a la Torre del reloj y acabar con todos los enemigos 85. Ten en cuenta que hay dos francotiradores en unos tejados fuera de la zona. Cuando los elimines, entra en el edificio y activa la terminal central. Vuelve a la comisaría y habla con la persona que te indican antes de que el enemigo inicie el asalto a la comisaría.

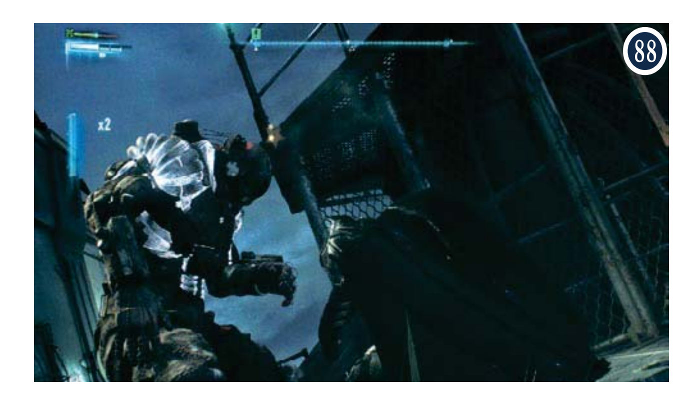
Sube al Batmóvil para acabar rápidamente con los enemigos que llegan a la zona y luego usa el cabrestante para quitar el ventilador del conducto para salir al exterior. Espera a recibir tu siguiente objetivo y ve al generador que está en el lateral de la comisaría pero que resulta estar destruido. El otro generador está bajando la rampa de acceso de vehículos de la comisaría. Al poco de bajar verás un grupo de enemigos y debes eliminarlos antes de poder electrificar los tres generadores usando tu arma eléctrica 86. Cuando hayas activado el generador ya podrás usar el Batmóvil y será el momento de acabar con todos los tanques enemigos que están delante de la comisaría 87.

El siguiente paso será subir a la azotea de la comisaría para acabar con varias oleadas de enemigos que intentan piratear el cierre de seguridad 88. Ojo, algunos llevan protección eléctrica: asegúrate de desactivarla con tu arma eléctrica. Cuando acabes conseguirás el **Trofeo No tengas miedo al matar**.

FIN DE LA PESADILLA

Es el último capítulo del juego. Para no destriparte las muchas sorpresas que te esperan te indicaremos que sólo tendrás que ir al punto indicado para iniciar la misión, en la que tendrás que usar el Batmóvil y girar la cámara... Hasta acabar con la historia principal...





MISIONES SECUNDARIAS

A continuación te indicamos todos los tipos de misiones secundarias, que se van desbloqueando según avanzas en la historia principal.

CORDERO AL MATADERO

En esta misión tu objetivo será ir a la **isla de Gotham en la que se ve una gran estatua**. Una vez allí, acaba con todos los bandidos de la zona y libera al reportero que ha sido secuestrado, antes de que el sectario acabe con él cuando el reloj llegue a cero 1.
Finalmente debes llevar al sectario a la comisaría de Gotham para encerrarle y conseguir el **Trofeo The Cult**.

ARDE GOTHAM

El villano **Luciérnaga** siempre ha tenido predilección por el fuego y ha decidido prender fuego a las tres estaciones de bomberos de Gotham.
Recibirás la primera parte de la misión durante el transcurso de la historia. En esa misión deberás activar el generador en la fachada para apagar el incendio que está asolando la estación de bomberos para hacer que aparezca Luciérnaga de entre las llamas 2.

Una vez que aparezca, deberás perseguirle por la ciudad con el Batmóvil hasta que su traje volador se quede sin gasolina y puedas pelear con él.

Esta misión secundaria se divide en tres partes y para iniciar las otras dos debes subir a un edificio lo bastante alto como para localizar una gran humareda negra proveniente de alguna de las estaciones de bomberos.

Cuando derrotes a Luciérnaga por tercera vez tendrás que llevarle a la comisaría de Gotham para encerrarle y conseguir el **Trofeo Días de fuego**.

TRAFICANTE

Durante el transcurso de la historia principal una de tus misiones será la de localizar un almacén de armas del Pingüino con la ayuda de un compañero de Batman 3.

Al comienzo de esta misión tendrás que lanzar un dispositivo rastreador en la furgoneta de los bandidos y después seguirla por los tejados de la ciudad hasta llegar al almacén en cuestión.

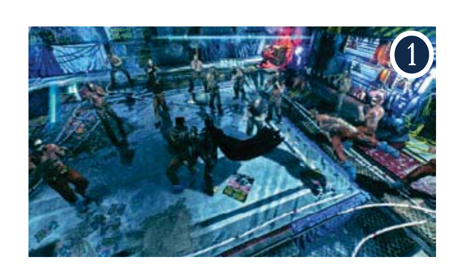
Una vez allí deberás acabar con todos los sicarios para poder entrar en la cámara acorazada del almacén, colocar una bomba y hacerla explotar después de cerrar la cámara.

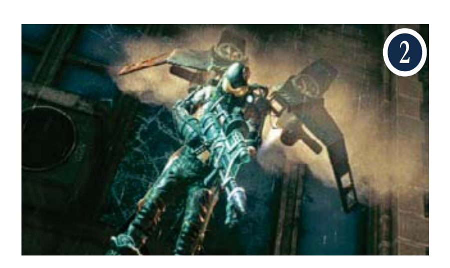
Según pase el tiempo recibirás el aviso del avistamiento de otra de las furgonetas del Pingüino y podrás iniciar otra misión, de las cinco misiones que tiene. Cuando destruyas todos los almacenes deberás llevar al Pingüino a la comisaría para conseguir el **Trofeo Contacto mortal**.

GOTHAM OCUPADA

Tu objetivo será localizar alguna torre que el enemigo esté usando a modo de fortín. Debes acabar con todos los enemigos y destruir la terminal central 4.

Lo más seguro es que encuentres la localización de las 21 torres según completes otras misiones pero en caso de no tener esa suerte, recibirás la localización de cada una de ellas según pase el tiempo.
Cuando logres destruir todas las torres desbloquearás el **Trofeo Puertas de Gotham**.


1


2


3







CAMPAÑA POR EL DESARME

En esta misión secundaria tu objetivo es desactivar un total de **catorce bombas** que están repartidas por todo Gotham. La primera aparecerá durante una misión principal en la historia 5.

El primer paso es intentar sobrecargar la bomba para desactivarla, pero al intentar hacerlo aparecerán algunos tanques enemigos para impedírtelo. Cuando acabes con todas las oleadas de tanques podrás desactivar la bomba. Cuando logres desactivar todas las bombas conseguirás el **Trofeo Gotham subterránea**.

EL CRIMEN PERFECTO

Tu objetivo en esta misión es investigar s**eis escenas de crimen** repartidas por Gotham.

En cada una de ellas encontrarás una víctima en la que tienes que buscar tres marcas identificativas, como heridas, cicatrices o implantes, para averiguar quién es la víctima 6. Cuando hayas resuelto todas las escenas tendrás que ir al lugar indicado para enfrentarte al asesino.

Durante el combate, lo primero será acabar con sus esbirros. Para ello debes asestarles un combo y rematarles en el suelo o se levantarán una y otra vez. Cuando ya sólo quede el asesino, acércate a él y usa el agarre que te indican en pantalla para atraparle. Cuando le lleves a la comisaría de Gotham conseguirás el **Trofeo Máquina monstruosa**.

UN AMIGO NECESITADO

Durante el transcurso de la historia principal llegará un momento en el que pierdas contacto con Lucius Fox y se iniciará esta misión secundaria. Lo único que tienes que hacer para completar esta misión es ir a la Torre Wayne para presenciar una escena 7. Cuando termine, conseguirás el **Trofeo Doble incriminación**.

HEREDERO DE LA CAPUCHA

Esta misión se divide en dos partes. En la primera debes buscar los **símbolos de Batman** que verás ardiendo en algunos tejados para probar las habilidades de Azrael en combate. En total tienes que encontrar cuatro símbolos de Batman y en todos ellos tendrás que acabar con un grupo de enemigos sin recibir ni un solo golpe 8.

En la segunda parte tendrás que ir a la base secreta de Batman en la torre del reloj para tener una escena con Azrael. Cuando acabe la escena tendrás que tomar una decisión. No importa cuál de ellas elijas porque ambas te harán desbloquear el **Trofeo El ángel de la oscuridad**. »






9


10



11

» BLINDADOS Y PELIGROSOS

Esta misión se desbloquea de forma automática durante el transcurso de la historia. Lo único que tienes que hacer es ir al lugar donde se encuentran los transportes de la milicia y acabar con ellos con el Batmóvil 9, por lo tanto será más fácil si mejoras su armamento en el apartado de habilidades. En total debes acabar con **nueve de estos vehículos** y cuando lo hagas conseguirás el **Trofeo El camino a casa**.

ACTO DE SERVICIO

En esta misión tu objetivo será **rescatar a un total de dieciséis bomberos** secuestrados.

Las localizaciones las recibirás por radio aunque también puedes usar la visión de detective para localizarlas: si ves a un grupo de enemigos en un lugar fijo y con un civil en medio es uno de los bomberos que debes rescatar 10.

Cuando hayas rescatado al último de ellos tendrás que llevarle a la comisaría de Gotham para conseguir el **Trofeo Bajas inocentes**.

LAS DOS CARAS DEL CRIMEN

Tu objetivo es ir a los **tres principales bancos** de Gotham para evitar que los roben. En cada uno de ellos tendrás que acabar con algunos esbirros y en el último tendrás que **derrotar también a Dos Caras** 11. Cuando le hayas derrotado llévale a la comisaría de Gotham para conseguir el **Trofeo El Dr. Jekyll y Mr. Hyde**.

CRIATURA NOCTURNA

Esta misión secundaria se inicia en la **isla Miagani** cuando localices a Manbat en alguno de los edificos más altos 12. Lo primero que debes hacer es planear hacia Manbat para hacerle caer y así poder investigar quién es.

El segundo paso es ir al laboratorio de Manbat que te indica Alfred para conseguir una muestra de ADN que sea compatible. El tercer y cuarto paso consiste en volver a planear hacia Manbat para hacerle caer a la calle y así curarle.

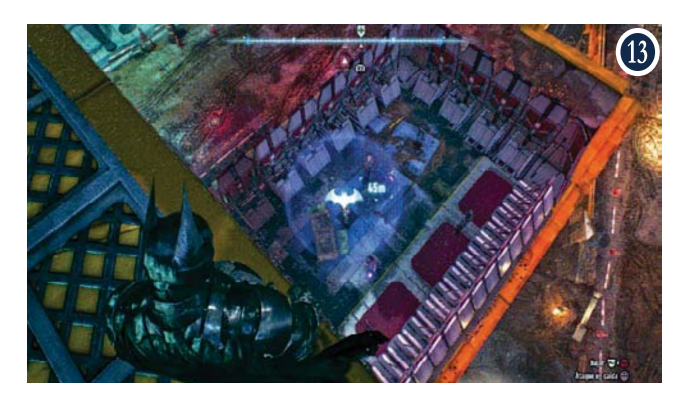
Cuando lleves al hombre a la comisaría de Gotham conseguirás el **Trofeo La cicatriz del murciélago**.

ADUÉÑATE DE LAS CALLES

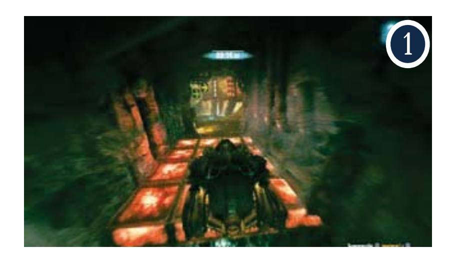
En esta misión secundaria debes acabar con todos los esbirros que ves en determinadas zonas de Gotham 13. La localización de estas zonas las conseguirás por la radio aunque la gran mayoría las encontrarás cerca de los puntos donde transcurren otras misiones.

Cuando completes todas las misiones secundarias conseguirás el **Trofeo Calles de Gotham**.


12


13

LA VENGANZA DE RIDDLER







Esta es la misión secundaria más larga de todas y en la que más trofeos se consiguen. Se dividen en dos partes, **Trofeos y Pruebas**. Cuando hayas completado las dos, tendrás que enfrentarte a Riddler.

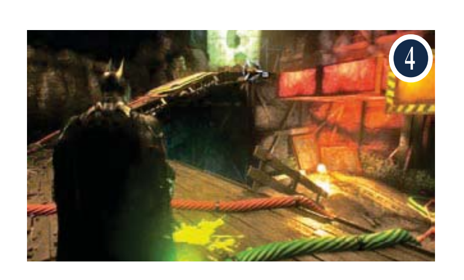
Para conseguir algunos de los coleccionables tendrás que ir a los **Estudios de cine Panessa** y recoger la **Bomba congelante** que está junto a la celda de más a la izquierda.

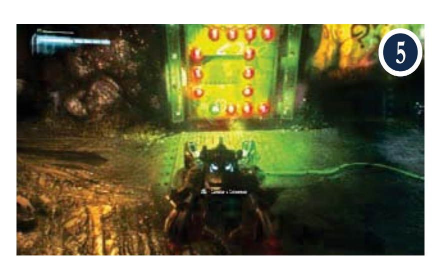
TROFEOS DE RIDDLER

Tu objetivo será conseguir los **315 trofeos** (coleccionables) de Riddler, distribuidos por las tres islas de la ciudad. Están repartidos en Trofeo de Riddler, Acertijo, Objeto rompible, Bomba de Riddler.

PRUEBAS DE RIDDLER

Esta misión secundaria se activa al avanzar en la historia y en ella debes resolver un total de diez pruebas para poner a salvo a un conocido personaje.





Cuando completes la primera se desbloqueará de forma automática la siguiente y así hasta completarlas todas. A continuación te indicamos cómo completarlas.

PRUEBA 1: BLOQUEO MENTAL

Debes completar tres vueltas con el Batmóvil en el circuito de Riddler. Durante el recorrido deberás pulsar ● para activar o desactivar algunos muros y plataformas y avanzar 1.

Cuando completes las tres vueltas sitúate en la plataforma que te indica Riddler y fíjate en la bombilla verde. Cambia de personaje y abre la vitrina correspondiente a la luz verde 2 para conseguir el **Trofeo El camino al infierno**.

PRUEBA 2: BALANCINGAT

Debes conducir el Batmóvil por la rampa que ves al fondo a la izquierda y pisar la baldosa que verás en el suelo de madera 3. Una vez activada súbete en el balancín y usa el código de Riddler para quitar el tope que impide que suba la rampa y vuelve a usarlo para impedir que baje y que puedas subir.

Deja el coche en la zona de arriba y lleva a Batman a la primera baldosa que pisaste con el Batmóvil para que aparezca una plataforma donde está el Batmóvil 4. Vuelve al coche y cruza al otro extremo con el código de Riddler.

Sitúa el Batmóvil en la siguiente rampa y usa la misma táctica de antes para hacer que se quede fija en la posición más alta. Acelera al máximo y usa el turbo para saltar. Asegúrate de usar el código de Riddler en el aire para caer en la plataforma y poder llegar al otro extremo de la sala. Cuando hayas cruzado ve al punto indicado y usa el cabrestante del Batmóvil para generar electricidad.

Sitúate en la plataforma de las bombillas para descubrir que vitrina debe romper tu compañera 5 y conseguirás el **Trofeo Piezas del rompecabezas**. »







» PRUEBA 3: MATEMÁTICAS BÁSICAS

En la primera sala del orfanato de Gotham tendrás que pulsar tres veces el **símbolo de ?** de la izquierda y otras tres el símbolo del medio para formar un ? en el centro de la sala. Sitúate en el punto correspondiente para ver cómo un foco del techo se refleja en el cristal del suelo y forma el punto que le falta 6. Mantén apretado ↑ en la cruceta para escanear la pista y que se abra la verja.

Reúnete con tu compañera y entra por la puerta iluminada de verde. Sitúa a Batman en la plataforma del lado derecho y a Catwoman en la del lado izquierdo. Con Catwoman debes activar los símbolos de ? que ves en la pared en el orden 1-3-5-2-4 y con Batman en el orden 3-1-4-5-2.

La última parte de la prueba es acabar con unos robots. Cuando lo hagas, abre la vitrina para conseguir la **llave** y el **Trofeo La gata y el murciélago**.



PRUEBA 4: CRUSHONATOR

Es igual que la primera: debes completar un circuito con el Batmóvil dentro del tiempo. Al lograrlo sitúate en la plataforma para saber qué vitrina debes abrir 7 y obtener la llave y el **Trofeo Riddler furioso**.

PRUEBA 5: ESCUELA DE VUELO

Debes usar el salto catapultado del Batmóvil para pulsar el símbolo verde que ves en tres tuberías 8. Acelera con el Batmóvil y mantén pulsado ✖ segundos antes de catapultarte para tener suficiente velocidad.

El tercer símbolo está pasando por un túnel lleno de cuchillas y tendrás que calcular bien el planeo para atravesarlo y luego girar hacia la derecha para llegar al símbolo. Al pulsarlo puedes intentar entrar por el hueco de la pared de la derecha o dejarte caer al agua para volver a la entrada.
Pisa la plataforma y abre la vitrina para conseguir la llave y el **Trofeo Pregunta candente**.



PRUEBA 6: INTRODUCCIÓN A LA FÍSICA

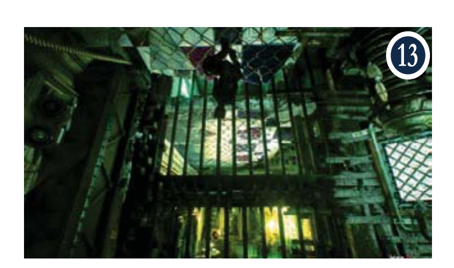
Esta prueba es la segunda que tiene lugar en el **orfanato**. Ve hasta la sala principal y entra por la puerta iluminada.

En la primera parte de la prueba, sitúa a Batman en la baldosa de la izquierda y a Catwoman en la central. Cuando estés listo usa el Batarang de Batman para activar la interrogación que ves a su izquierda. Debes esperar a que la "chispa" inicie su recorrido por los tubos y cuando pase por la primera de color verde debes colocar a Batman en la plataforma de más a la derecha 9. Cuando la chispa pase por el tubo verde coloca a ambos en la última plataforma. Cuando pase por el siguiente tubo, deja a Catwoman en la plataforma de la derecha y a Batman en la central. Y tras pasar el tubo central, coloca a ambos en la plataforma de la izquierda.

Al acercarte a la vitrina para conseguir la llave aparecerán unos robots y Catwoman sólo puede acabar con los rojos y Batman con los azules 10. Cuando acabes con todos acércate a la vitrina para conseguir la llave y el **Trofeo El acertijo fundamental**.







PRUEBA 7: DRAIN PAIN

Primero debes esperar a que Riddler termine de vaciar el depósito de agua que ves en el centro de la sala. Luego, usa el anclaje del Batmóvil para descender por la pared hasta llegar a la **zona circular de cuadrados** y muévela hacia la izquierda para hacer aparecer un símbolo de Batman 11. Cuando estés situado sobre el símbolo gira la cámara y planea hacia el túnel que verás en el otro extremo para **pisar la primera de las tres baldosas** y vuelve a la parte superior de la zona sin mover el círculo de los cuadrados.

Ahora ve hacia el anclaje que tiene un dos de color blanco pintado en la pared. Vuelve a bajar por la pared hasta la zona de cuadrados y gira hacia la derecha para hacer aparecer el **símbolo de Batman.** De nuevo gira la cámara y dispara a la pared del túnel para poder planear y activar la segunda baldosa. Acaba con los robots para poder salir y vuelve al Batmóvil. Antes de subir por la pared asegúrate de girar la zona de cuadrados hacia la izquierda y deja el último de ellos centrado.

Una vez arriba ve al anclaje que tiene un tres en la pared y vuelve a bajar por la pared. Gira hacia la izquierda para hacer aparecer el símbolo de Batman y planea hasta el túnel para activar la tercera baldosa. Antes de salir del túnel usa el control remoto para destruir dos torretas que habrán aparecido.

Esta vez no vuelvas al Batmóvil y vuela directamente a la zona inferior de la prueba para activar la plataforma que te dirá que vitrina debe elegir Catwoman 12 para conseguir la séptima llave y el **Trofeo Arquitectura moral**.

PRUEBA 8: TRAMPAS LETALES AVANZADAS

Vuelve al orfanato y avanza hasta la sala indicada. Una vez dentro espera a que acabe de hablar Riddler.

Activa la baldosa del suelo con Batman y haz que Catwoman se cuelgue del techo para cruzar al otro lado de la sala 13. El primer objetivo en esta prueba es pisar las baldosas que se ven en el otro extremo con cada personaje. En cada una de las salas verás en la pared una madera con muchas bombillas que representan al camino que debe seguir el personaje de la sala contraria 14.

Empieza mirando la madera con Catwoman y sigue ese camino con Batman para hacer que en la sala de Batman aparezca parte del camino de Catwoman. Repite el proceso hasta pisar ambas baldosas. Aparecerá otro grupo de robots con colores que debes destruir. Abre la vitrina con Catwoman para conseguir la octava llave y desbloquear el **Trofeo La fábrica de acertijos**.

PRUEBA 9: CONDAMNED

Es la última prueba con el Batmóvil y la más complicada, apenas te sobrarán diez segundos haciendo el circuito perfecto, así que atento.
Cuando completes la carrera activa la baldosa y abre la vitrina correspondiente 15 para conseguir la novena llave y el **Trofeo Persecuciones letales**. »






16


17


18

» PRUEBA 10

La última prueba tiene lugar en el orfanato de Gotham. Una vez dentro avanza hasta llegar a la sala principal de la prueba junto a Catwoman.

Haz que Catwoman se cuelgue del techo y entra en la zona de las baldosas en el suelo. Equípate el arma eléctrica con Batman y dispara al quinto símbolo eléctrico de la línea del fondo para hacer que quede un hueco en la primera fila de baldosas. Dispara al primer símbolo eléctrico de la fila de la izquierda para hacer que queden dos huecos libres juntos en la primera fila de baldosas (16). Mueve a Catwoman a la quinta baldosa de la tercera fila y usa la pistola eléctrica de Batman para disparar al cuarto símbolo eléctrico de la línea del fondo para que el rayo del suelo quede libre (17). Rápidamente cambia a Catwoman y sube al techo del principio para evitar que sea arrollada por la trampa que está a punto de activarse.

Cuando se desactive la trampa vuelve a bajar con Catwoman y sitúate en la primera baldosa de la segunda fila. Cambia a Batman y dispara al segundo símbolo eléctrico del lado derecho para que quede un hueco libre junto a Catwoman. Sitúa a Catwoman en la segunda baldosa de la cuarta fila y dispara al segundo símbolo eléctrico del fondo para que el segundo rayo quede libre (18). De nuevo sube a Catwoman al techo antes de morir.

Usa a Batman y electrifica el segundo símbolo de la fila del fondo para que quede un hueco en el segundo hueco de la última fila de baldosas. Dispara al último símbolo eléctrico de la fila del fondo para tapar el hueco que está libre en la primera fila de baldosas (19). Dispara al último símbolo eléctrico del lado derecho para que todas las baldosas se muevan a la derecha. Dispara al segundo símbolo de la fila del fondo para que quede un hueco en la segunda baldosa de la primera fila (20). Coloca a Catwoman en la penúltima baldosa de la primera fila y electrifica el primer símbolo de la derecha para que quede libre el hueco central de la primera línea de baldosas (21). Finalmente electrifica el tercer símbolo de la fila del fondo para dejar libre el último rayo de luz.

Sube al techo con Catwoman y vuelve a la sala anterior para abrir la última vitrina con la llave y el **Trofeo Siete vidas**.

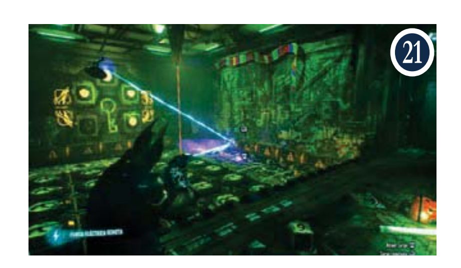
COMBATE CONTRA RIDDLER

Lo primero es acabar con los robots que acompañan a Riddler y cuando se desactive el campo de fuerza que le protege debes acercarte rápidamente para golpearle cuerpo a cuerpo. Repite la misma operación dos veces más para derrotarle.

Cuando acaben las siguientes escena llévale a la comisaría para encerrarle y conseguir el **Trofeo Adivina adivinanza**.


19


20


21

DESAFÍOS DE RA

El juego tiene un total de **23 desafíos de Ra** que debes cumplir para desbloquear varios trofeos dependiendo del número de estrellas que consigas en total:

- 23 estrellas: **Trofeo Pecados de juventud**.
- 46 estrellas: **Trofeo Hijo predilecto**
- 69 estrellas: **Trofeo Absolución**.

A continuación te indicamos los requisitos que debes cumplir en cada uno de los desafíos para conseguir las tres estrellas y también consejos para conseguirlas:

COMBATE

DESAFÍO	PUNTUACIÓN A CONSEGUIR
Rey del combo	Combo x 50 o más
Defensa de torres	16.000 puntos
La expiación de Azrael	30.000 puntos
Batman y Nightwing	20.000 puntos

REY DEL COMBATE
Para completar este desafío tienes que lograr un combo de al menos **cincuenta golpes seguidos**. Los enemigos son infinitos y por lo tanto sólo tienes que ir moviendo el joystick izquierdo hacia la posición donde esté el enemigo al que quieras atacar y pulsar el botón de puñetazo. Si fallas un golpe o te golpean perderás el combo.

DEFENSA DE TORRES
Para alcanzar los 16.000 puntos, deberás realizar combos para aumentar el multiplicador y también los gadgets para conseguir toda la puntuación posible en cada combo.

LA EXPIACIÓN DE AZRAEL
Para alcanzar los 30.000 puntos, será suficiente con que realices un combo solo usando los puñetazos hasta alcanzar 88 golpes. Todos los enemigos que aparecen en esta prueba son básicos por lo tanto no tendrás que preocuparte de cegar a ninguno, pero sí de esquivar sus ataques.

BATMAN Y NIGHTWING
Para alcanzar los 20.000 puntos basta con que realices un combo solo usando puñetazos y esquives. El problema es que aparecen algunos sicarios con escudos, incluso uno de los grandes, así que asegúrate de empezar a atacarles cegándoles o perderás el combo.

DEPREDADOR

DESAFÍO	PUNTUACIÓN A CONSEGUIR
Romper y coger	Detén a los atracadores en 1:15 o menos
Velocidad terminal	Cumplir todos los objetivos
Revive y brilla	Cumplir todos los objetivos
A la luz de la luna	Cumplir todos los objetivos

ROMPER Y COGER
Nada más empezar, planea hacia los dos primeros enemigos y acaba con ellos con un combo para aumentar el multiplicador. Si logras mantener ese multiplicador podrás acabar rápidamente con los otros ocho enemigos que aparecen en la misma entrada antes de que llegue al final el 1:15 de tiempo del que dispones.

VELOCIDAD TERMINAL
Completa estos objetivos:

- **ELIMINACIÓN POR PIRATEO REMOTO:** usa el sintetizador de voz para llevar a algún enemigo junto a alguno de los generadores de la zona. Cuando esté cerca piratéalo para hacerlo explotar.
- **ELIMINACIÓN POR INTIMIDACIÓN CON UNA PARED DE MADERA:** en la zona verás dos paredes de madera. Debes colocarte en un lado de la madera y usar el sintetizador de voz para hacer que un enemigo se ponga al otro lado y pulsar el botón de puñetazo para acabar con él.
- **ACABA CON EL DE LA AMETRALLADORA USANDO EL ENTORNO:** debes usar el sintetizador de voz para hacer que el enemigo de la ametralladora vaya hasta alguno de los paneles eléctricos de la zona y acabar con el pulsando ■ y ✖ a la vez.

»

» REVIVE Y BRILLA

Completa los siguientes objetivos:

- **NO RECIBAS DAÑO DURANTE EL DESAFÍO:** simplemente no recibas daño.
- **ELIMINA AL MÉDICO DE LA MILICIA EL ÚLTIMO:** al usar la visión de detective verás a un enemigo de distinto color que el resto y que por lo tanto es el médico. Acaba con él en último lugar.
- **REALIZA DOS ELIMINACIONES MÚLTIPLES POR INTIMIDACIÓN SEPARADAS:** para realizar este objetivo debes usar el sintetizador de voz. De este modo conseguirás que dos enemigos estén lo suficientemente cerca para poder acabar con ellos realizando una eliminación múltiple. Debes tener en cuenta que tienes que hacerlo dos veces y que esta prueba solo tiene seis enemigos.

A LA LUZ DE LA LUNA

Completa los siguientes objetivos:

- **REALIZA UNA ELIMINACIÓN MÚLTIPLE X4:** para conseguir completar este objetivo debes usar el sintetizador de voz. Con ello lograrás que cuatro enemigos estén lo suficientemente cerca como para poder acabar con ellos ejecutando una eliminación múltiple. Debes tener en cuenta que tienes que hacerlo dos veces y que esta prueba solo tiene seis enemigos, así que no desaproveches la ocasión.
- **USA EL SINTETIZADOR DE VOZ Y NOQUÉALOS CON EL EXPLOSIVO:** lo primero que debes hacer es usar el gel explosivo en cualquier zona de la prueba. Después, debes atraer al menos a dos enemigos a ese punto. Cuando estén lo suficientemente cerca verás el icono de que ambos enemigos serán noqueados.
- **ELIMINA EL CONTROL DE DRONES BOA EN ÚLTIMO LUGAR:** uno de los enemigos de esta zona controla a un dron. Acaba con este enemigo el último para completar el desafío.

CARRERA EN BATMÓVIL

DESAFÍO	PUNTUACIÓN A CONSEGUIR
CR furia a medianoche	Completa el circuito en menos de 1:45
CR fragor en la ciudad	Completa el circuito en menos de 1:05
Aplastanator	Completa una vuelta en menos de 1:00
Condenado	Completa una vuelta en menos de 1:00
Bloqueos mentales	Completa una vuelta en menos de 0:42

Todas estas pruebas consisten en **circuitos de carreras con el Batmóvil**. Durante el recorrido de la carrera verás unos relojes de arena que debes ir consiguiendo para lograr reducir en tres segundos el contador del tiempo. Esmérate en la tarea, ya que si no coges los suficientes será imposible alcanzar el tiempo estimado por muy bien que conduzcas.

COMBATE EN BATMÓVIL

DESAFÍO	PUNTUACIÓN A CONSEGUIR
Intocable	Sobrevive al ataque 6:00 minutos
El ejército de un solo hombre	Obtén 8.000 puntos
Selección natural	Obtén 10.000 puntos
Slumdog Billionaire	Obtén 24.000 puntos

Estas pruebas del Batmóvil se basan en completarlas en un determinado tiempo o conseguir cierta puntuación.

En las pruebas de puntuación céntrate en disparar con el botón R1 en los puntos azules de los tanques para conseguir una alta puntuación y sobretodo no sufras daño.

En las pruebas de acabar en cierto tiempo céntrate en usar el botón R2 y los ataques secundarios del Batmóvil lo más rápido que puedas.

COMBINADO EN BATMÓVIL

DESAFÍO	PUNTUACIÓN A CONSEGUIR
Búsqueda y destrucción	Elimina 12 vehículos blindados
Ataque a contrarreloj de caballero	Completa el circuito en menos de 2:15
Furia en las calles	Acaba con diez blindados
Experto en caza mayor	Destruye seis drones cobra en 2:30 o menos
David y Goliat	Destruye seis drones cobra en 2:30 o menos
Zona drone	Completa el circuito en menos de 3:00

BÚSQUEDA Y DESTRUCCIÓN
Lo más importante a tener en cuenta en este desafío es que tienes un tiempo determinado para completar la prueba pero ganarás tres segundos por cada vehículo que destruyas.

Nada más empezar la prueba corre a buscar algún vehículo y cuando acabes con él date la vuelta porque seguramente alguno te este persiguiendo si es que no acabaste ya con él con alguna embestida al intentar acabar con el otro vehículo.

ATAQUE A CONTRARRELOJ DE CABALLERO
Debes completar un circuito con el Batmóvil, pero en algunas zonas deberás parar para destruir vehículos enemigos.

FURIA EN LAS CALLES
Deberás destruir diez vehículos blindados antes de que se acabe el tiempo.

EXPERTO EN CAZA MAYOR
Debes destruir los tanques más pequeños que ves en la zona. Su punto débil está en la parte trasera y debes esperar a que el objetivo quede marcado para destruirlo. Ten en cuenta que si te detectan habrás fallado el desafío.

DAVID Y GOLIAT
Es igual que el anterior teniendo en cuenta que esta vez sí te pueden detectar y si sufres daño perderás diez segundos.

ZONA DRONE
Este desafío es exactamente igual que el segundo de esta categoría.

TROFEOS

PLATINO

YO SOY BATMAN!
Reclama tu ciudad
Se desbloquea de forma automática al conseguir los demás.

BRONCE

LA VÍA DEL CABALLERO
Equilibra la balanza.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

EL RASTRO DEL MIEDO
Encierra a tu primer supervillano en la comisaría.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

LA FRECUENCIA DEL MIEDO
Escanea Gotham City hasta encontrar la ubicación del Espantapájaros.
Este trofeo se desbloquea de forma automática durante el transcurso de la historia.

MIEDO A LA FE
Rescata a los trabajadores de Ace Chemicals.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

LA GRAN EVASIÓN
Escapa de Ace Chemicals.
Este trofeo se desbloquea de forma automática durante el transcurso de la historia.

TIERRA DE NADIE
Restaura la electricidad en los puentes de Gotham City.
Este trofeo se desbloquea de forma automática durante el transcurso de la historia.

INFIERNO EN LA TIERRA
Interroga al conductor del transporte de la milicia.
Este trofeo se desbloquea de forma automática durante el transcurso de la historia.

ROMPIENDO EL HIELO
Destruye el primer alijo de armas de Gotham City.
Este trofeo se desbloquea de forma automática durante el transcurso de la historia.

UNA BATALLA INTERIOR
Lucha por tu cordura.
Este trofeo se desbloquea de forma automática durante el transcurso de la historia.

LA CARA DEL MIEDO
¿Qué es el aguacero?
Este trofeo se desbloquea de forma automática durante el transcurso de la historia.

¡CON TODA LA FUERZA!
Acaba con los refuerzos de artillería pesada.
Este trofeo se desbloquea de forma automática durante el transcurso de la historia.

»

» EXTRAÑOS COMPAÑEROS DE TUMBA
Despliega las defensas contra el aguacero.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

CRIATURA NOCTURNA
Ciudad liberada.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

LA HERMANDAD DEL PUÑO
El regreso del dúo dinámico.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

UN CORAZÓN PARTIDO EN DOS
Asegura la base secreta.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

LA CIUDAD DEL MIEDO
Repele el asalto contra la fortaleza de tu aliado.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

EL VERDADERO SEÑOR DE LA NOCHE
Batman contra el Caballero de Arkham.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

EL DÍA DEL JUICIO
Gana la refriega de los túneles subterráneos.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

MIEDO AL ÉXITO
Sobrevive a la emboscada del Espantapájaros.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

NO TENGAS MIEDO
Gana la guerra por Gotham.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

SEÑOR DEL MIEDO
Wayne contra Crane.
Se desbloquea durante el transcurso de la historia.

CAÍDA DEL MURCIÉLAGO
Ejecuta el protocolo Caída del Murciélago.
Debes completar la historia principal y todas las misiones secundarias para alcanzar el 100%. Luego, entra en el menú de misiones secundarias y activa el Protocolo Caída del Murciélago. El último paso es ir al punto indicado en la azotea de la comisaría de Gotham y disfrutar de la escena final secreta.

EL LARGO HALLOWEEN
Wayne contra Crane en Nueva historia +.
Completar la historia principal en cualquier dificultad para desbloquear la Nueva Partida+. Inicia una Nueva Partida + y céntrate en completar la historia. Tienes que tener en cuenta los siguientes aspectos:
- Se juega obligatoriamente en la dificultad más alta.
- Mantienes todas tus mejoras.
- Los enemigos hacen más daño y tienen más vida.
- Los vehículos enemigos hacen más daño, tienen más vida y son más rápidos.
- No aparece el aviso de cuándo va a atacar el enemigo.
- Las misiones secundarias son reseteadas.

EL CAMINO AL INFIERNO
Completa con éxito la primera prueba de Riddler.
Ver trofeo Siete vidas.

PIEZAS DEL ROMPECABEZAS
Consigue una llave completando la segunda prueba de Riddler.
Ver trofeo Siete vidas.

LA GATA Y EL MURCIÉLAGO
Consigue una llave completando la tercera prueba de Riddler.
Ver trofeo Siete vidas.

RIDDLER FURIOSO
Consigue una llave completando la cuarta prueba de Riddler.
Ver trofeo Siete vidas.

PREGUNTA CANDENTE
Consigue una llave completando la quinta prueba de Riddler.
Ver trofeo Siete vidas.

EL ACERTIJO FUNDAMENTAL
Consigue una llave completando la sexta prueba de Riddler.
Ver trofeo Siete vidas.

ARQUITECTURA MORTAL
Logra una llave completando la séptima prueba de Riddler.
Ver trofeo Siete vidas.

LA FÁBRICA DE ACERTIJOS
Consigue una llave completando la octava prueba de Riddler.
Ver trofeo Siete vidas.

PERSECUCIONES LETALES
Consigue una llave completando la novena prueba de Riddler.
Ver trofeo Siete vidas.

SIETE VIDAS
Consigue una llave completando la última prueba de Riddler.
Completa la cadena de misiones de Riddler. La primera se desbloquea durante la Historia y el resto al acabar la anterior.

ADIVINA ADIVINANZA
Encierra a Riddler en comisaría.
Completa las diez pruebas de Riddler y consigue todos sus trofeos. Después, vuelve al orfanato para luchar contra él y llévale a la comisaría.

THE CULT
Salva a la víctima del sacrificio y encierra al ejecutor en la comisaría.
Completa la misión secundaria de Cordero al matadero.

DÍAS DE FUEGO
Apaga los incendios de Gotham City.
Completa la cadena de misiones secundarias de Arde Gotham.

CONTACTO MORTAL
Detén el traficante de armas y enciérralo en la comisaría.
Completa la cadena de misiones secundarias de Traficante.

PUERTAS DE GOTHAM
Destruye todas las torres de vigilancia de la milicia.
Completa la cadena de misiones Gotham ocupada.

GOTHAM SUBTERRÁNEA
Desactiva todos los explosivos de la milicia en Gotham City.
Completa la cadena de misiones Campaña por el desarme.

MÁQUINA MONSTRUOSA
Encuentra y detén al asesino en serie.
Completa la cadena de misiones El crimen perfecto.

DOBLE INCRIMINACIÓN
Enfréntate a un viejo amigo.
Completa la cadena de misiones Un amigo necesitado.

EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
Completa las pruebas y demuestra ser un digno sucesor.
Completa la cadena de misiones Heredero de la capucha.

EL CAMINO A CASA
Destruye todos los transportes de la milicia.
Completa la cadena de misiones Blindados y peligrosos.

BAJAS INOCENTES
Rescata a los bomberos del parque 17.
Completa la cadena de misiones Acto de servicio.

EL DR. JEKYLL Y MR. HYDE
Impide el atraco al banco de Miagani Island y encierra a su cerebro en la comisaría.
Completa la cadena de misiones Las dos caras del crimen.

LA CICATRIZ DEL MURCIÉLAGO
Cura al médico
Completa la cadena de misiones Criatura nocturna.

CALLES DE GOTHAM
Destruye todos los puntos de control de la milicia.
Completa la cadena de misiones Aduéñate de las calles.

LEALTADES OSCURAS
Captura al comandante del Espantapájaros.
Completa las misiones Gotham ocupada, Campaña por el desarme y Aduéñate de las calles. Aparecerá en Miagani island un taque junto a varios tanques cobra y tendrás que eliminarlos. Es recomendable tener mejorado el Batmóvil o estar preparado para esquivar.

PECADOS DE JUVENTUD
Consigue 23 estrellas en desafíos de RA.
Ver trofeo Absolución.

HIJO PREDILECTO
Consigue 46 estrellas en desafíos de RA.
Ver trofeo Absolución.

ABSOLUCIÓN
Consigue 69 estrellas en desafíos de RA.
Consigue tres estrellas en los 23 desafíos de RA, que están repartidos por toda la ciudad. Algunos se desbloquean de forma automática o debes cumplir ciertos requisitos que el juego te indica. En la sección de Desafíos de RA encontrarás una explicación para lograrlo.

UN SALTO DE FE
Realiza ocho saltos distintos de más de 100 metros.
Completa ocho saltos con el Batmóvil de al menos cien metros. En la ciudad hay muchos más de ocho saltos para recorrer esta distancia. El Batmóvil debe caer correctamente para que el salto sea válido.

»

» TRAUMATISMO POR CONTUSIÓN

Ejecuta todos los tipos de eliminación de depredador.

Debes realizar los 22 tipos de eliminación de depredador que tiene el juego. Es recomendable realizarlos en los desafíos del modo historia y no desde el menú de desafíos y siempre se debe completar el desafío para que quede registrado.

1- Eliminación doble por miedo.
2- Doble eliminación por miedo.
3- Eliminación silenciosa.
4- Eliminación silenciosa con golpe.
5- Eliminación invertida desde un saliente.
6- Eliminación de patada tras planeo.
7- Eliminación por rematar en el suelo.
8- Eliminación por caída silenciosa.
9- Eliminación estando colgado de un barandilla / cornisa.
10- Eliminación desde una esquina.
11- Eliminación dentro de una bomba de humo.
12- Eliminación por usar objetos del entorno.
13- Eliminación desde un conducto de ventilación.
14- Eliminación desde una rejilla del suelo.
15- Eliminación a través de una ventana.
16- Eliminación a través de una pared de madera.
17- Eliminación a través de un techo de cristal.
18- Eliminación con el lanzacabos.
19- Eliminación por anclaje.
20- Eliminación a través de una trampilla del suelo desde abajo.
21- Eliminación a través de una trampilla del suelo desde arriba.
22- Eliminación cuando el enemigo pase por debajo de una barandilla estando sentado en ella.

FUNDAMENTOS DE BRUTALIDAD

Ejecuta 15 movimientos diferentes en un mismo combate fluido.

El juego tiene un total de 27 combos y debes conseguir encadenar 15 sin fallar y sin que te golpeen. El mejor desafío para conseguirlo es en el de Batman y Nightwing caballeros de Gotham.

Este es el listado completo de combos, los quince primeros son los que te recomendamos que intentes para conseguir el trofeo. Para realizar la gran mayoría debes desbloquear primero el ataque en el menú de mejoras de Batman.

1 - Agarre con Batgarra: L2+▲ - ■
2 - Contraataque: ▲
3 - Carga eléctrica: L2+●
4 - Salto con redirección: Gatillo izquierdo+✖ - ✖
5 - Gel explosivo rápido: L2+■
6 - Golpe: ■
7 - ●+▲
8 - Eliminación entorno: ✖+■
9 - Batarang rápido: L2
10 - Paliza: ● - ■ - ■ - ■
11 - Aturdir con capa: ●
12 - Súper aturdimiento con capa: ● - ● - ●
13 - Combo especial con Batarang: mantener L2
14 - Rematar en el suelo: L2+▲.
15 - Ataque aéreo: ● - ✖ - ✖
16 - Combo especial de gel explosivo: Mantener L2+■
17 - Combo especial de pistola eléctrica: Mantener L2+●
18 - Combo especial de Batgarra: Mantener L2+▲
19 - Combo especial de rematar en el suelo múltiple: ✖+●.
20 - Combo especial de desarmar y destruir: ■+▲.
21 - Esquive de espada y derribo: Gatillo izquierdo - Mantener y soltar ▲
22 - Caída aérea: ● - ● - ● - ■
23 - Super aturdimiento con Batgarra: L2+▲ - ●
24 - Super aturdimiento cargado: Mantener apretado ●
25 - Eliminación asistida con el Batmóvil: ✖+■.
26 - Agarre: R2+●
27 - Eliminación en equipo: L1

ARMADO HASTA LOS DIENTES

Usa con éxito las cinco armas del batmóvil en un mismo combate contra tanques.

Debes esperar a desbloquear durante el modo historia todos los ataques del Batmóvil.

R2: Cañón de 60 milímetros
R1: Cañón volcán
▲: Virus de drones
■: Andanada de misiles
●: PEM

Debes usar todos los ataques en un solo desafío para conseguir el trofeo. Ten en cuenta que para los tres últimos debes tener una barra de ataque del Batmóvil cargada.

TRUCOS SUCIOS

Acumula tres minutos de derrape con el batmóvil.

Debes realizar derrapes con el Batmóvil hasta alcanzar tres minutos, no hacen falta que sean seguidos. El mejor método es acelerar un poco y dejar pulsado R2 y ■ a la vez para que el Batmóvil derrape sobre sí mismo cuando gires el joystick izquierdo hacia cualquiera de los dos lados.

CICLO DE VIOLENCIA

Haz uso rápido de 100 dispositivos en combate fluido.

Debes hacer uso de cualquier de los dispositivos

MUERTOS DE MIEDO

Acaba con 20 matones usando eliminaciones por intimidación.

Debes acabar con veinte enemigos usando eliminaciones por intimidación de cualquier tipo. A lo largo del modo historia seguro que llegarás a conseguirlo sin darte cuenta, debido a la cantidad de enemigos que puedes llegar a derrotar sin ser detectado. En caso de que no sea así puedes repetir los Desafíos de RA todas las veces que quieras hasta conseguirlo.

GOTHAM DESPUÉS DE MEDIANOCHE

Planea 400 metros a menos de veinte metros del suelo.

El mejor método para conseguirlo es ir al canal que está al sur de los Estudios de cine Panessa y subir a la grúa que está más a la izquierda. Pon un punto personalizado cerca del tercer puente que ves en el canal para saber donde están los cuatrocientos metros. Finalmente salta desde la grúa y planea por debajo de los tres puentes.

PUNTO DE IMPACTO

Realiza cinco disparos perfectos seguidos con el cañón volcán sin recibir daño.

Es recomendable jugar en el Desafío de RA El ejército de un solo hombre, un poco más al norte de los Estudios de cine Panessa.
En este desafío tendrás que acabar con varias oleadas de tanques y para conseguir el trofeo debes destruir a cinco tanques seguidos, sin fallar un solo disparo, disparando con el R1 al punto azul de los tanques para destruirlos de un solo golpe. El desafío lo puedes repetir infinitas veces e incluso tienes tanques de sobra para intentarlo varias veces en un mismo desafío.

VUELA POR LA JUNGLA

Vuela por debajo de tres de los puentes principales de las islas en un solo planeo continuo.

Debes pasar por debajo de los tres principales puentes de Gotham en un mismo vuelo, los dos puentes que salen de Bleake Island y el que conecta Founders' Island con Miagani Island.
Empieza por el puente que está más a la derecha de Bleka Island y pásalo de izquierda a derecha para ir al puente de más al sur y finalmente al de más a la derecha.
Para completar tal hazaña debes caer en picado para tomar velocidad hasta que el mando empiece a vibrar y mueve el joystick hacia abajo para volver a ganar toda la altura posible. Repite el proceso sin parar hasta pasar por debajo de los tres puentes . Cuando te detengas en algún punto tras el último puente saltará el trofeo.

METAL LETAL

Destroza y saca de la carretera diez transportes de la milicia sin usar el inmovilizador.

Debes pulsar ✖ para moverte lateralmente con el Batmóvil y conseguir empotrar a diez vehículos enemigos contra cualquier tipo de estructura para destruirlo.

EL RASTRO DE LA PÓLVORA

Consigue 50 impactos críticos contra tanques ligeros.

Ver trofeo Punto de impacto.

FUERA DE MI CAMINO

Elimina 20 coches en movimiento sin usar el batmóvil.

Para conseguir este trofeo debes jugar con Batman y dar vueltas por la ciudad hasta ver algún vehículo enemigo. Corre hacia el vehículo para que aparezca la opción de atacar con ■ y Batman saltará al capó del choque para destruirlo y hacer que salgan los secuaces.
Repite este mismo proceso veinte veces para conseguir el trofeo.


PS4
BATMAN
Play
18
rocksteady
¡Archívalas en las cajas de tus juegos!
axel springer
Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 201